+ПОСТЕР
+НАКЛЕЙКИ

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ • №6 (141) 2009

ИГРОМАНИЯ

ЧАСТЬ ТИРАЖА С
2 DVD

DEAD RISING 2

THE CHRONICLES OF RIDDICK
ASSAULT ON DARK ATHENA

LOST PLANET 2

DARK VOID

BATTLESTATIONS PACIFIC

БУДУЩЕЕ ИГР ДО 2025 ГОДА

DMC DEVIL MAY CRY

Braid

S.T.A.L.K.E.R.
ЗОВ ПРИПЯТИ

EMPIRE OF SPORTS

Fallout 3
BROKEN STEEL

PLANTS VS. ZOMBIES

and yet it moves

ZENO CLASH

RED DEAD REDEMPTION

DEAD TO RIGHTS
RETRIBUTION

www.igromania.ru

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ ТЕХНО МИР

09006>

9 771560 258026

Samsung B2100

Готов к любым испытаниям

- Водонепроницаемый • Пылестойкий • Противоударный
- Фонарик • Камера 1,3 Мпикс • FM-радио

www.samsungmobile.ru. www.samsung.com

Единая служба поддержки: 8- 800- 555- 55- 55 (звонок по России бесплатный). Товар сертифицирован. Реклама.

SAMSUNG

С 28 МАЯ НА DVD
ПЕРВОЕ
НАСТОЯЩЕЕ
ИЗДАНИЕ
РЕКЛАМА
ЛЮДИ ИКС: НАЧАЛО
РОСОМАХА
X-MEN ORIGINS: WOLVERINE © 2009 Двадцатый Век Фокс СНГ.
MARVEL

ИГРОМАНИЯ

06 ИЮНЬ (141) 2009
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ

Издатель и главный редактор Александр Кузьменко
Заместитель главного редактора Игорь Варнавский
Продюсер «Видеомании» Антон Логвинов, *FXA Studio*
Выпускающий редактор Алексей Макаренков
Редактор игрового раздела Олег Ставицкий
Редакторы Кирилл Алехин, Игорь Асанов, Максим Еремеев, Георгий Курган, Алексей Моисеев, Алена Ермилова
Железный цех Юлия Иванова
Дизайн и верстка Михаил Карасев, *руководитель верстки*; Сергей Соловьев, *дизайнер*; Евгения Лебедева, *дизайнер*; Евгений Загатин, *дизайнер*; Виктор Бодров, *обложка*; Илья Галиев, *DVD*; Дмитрий Денисенко, *реклама*
Корректура Мария Луговская, Дмитрий Зайцев
Ассистенты издателя Надежда Недова, Наталья Малахова

WWW.IGROMANIA.RU *wap.igromania.ru*
Главный редактор Андрей Александров
Редактор Алексей Дмитриев
Верстка и программирование Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова, Дмитрий Михайлов

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Генеральный директор Азам Данияров

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
Тел/факс (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ) Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International) Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама Мария Королева, Ярославна Михайлова, Анастасия Муравьева, Светлана Попова, Елена Данилюкова, Анастасия Елагина

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ ООО «Авитон Пресс»
www.aviton-press.ru
Тел/факс 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32
Менеджеры (495) 647 7880
Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Надежда Галиева

ДЛЯ СВЯЗИ
Тел.: (495) 231 2365
тел./факс: (495) 231 2364
e mail: mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE Published by TechnoMir PH Ltd since 1997
Publisher and Editor in Chief Alexander Kuzmenko (ak@igromania.ru)
Deputy Editor Igor Varnavsky (igor@igromania.ru)
Executive Editor Alexey Makarenkov (operkot@igromania.ru)
Features Editor Oleg Stavitsky (raffa@igromania.ru)
Advertising and Marketing Yulia Odnakova (odnakova@igromania.ru)
Contacts 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2365

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в трех комплектациях: с 1 DVD, с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Kontura» Ltd, Литва
DVD отпечатан в ООО «ПИТЛЭНД»

© «Игромания», 1997-2009
© Igromania, 1997-2009
Тираж 190 100
Circulation 190 100

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста обращайтесь по адресу dvd@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 30 июня!

Привет!

У нас, друзья, сегодня как-то совершенно не по-летнему оживленно. Интересных тем оказалось так много, что мы, как видите, не смогли даже определиться с центральной игрой обложки. Посудите сами: во-первых, у нас тут с пылу с жару эксклюзив по Red Dead Redemption — новому вестерну от великой компании Rockstar (*стр. 26*). Судя по тому, что мы увидели в лондонском офисе создателей GTA, пока получается очень занятно.

Далее — украинцы из GSC поделились с нами свежими подробностями относительно понятно какой игры. «S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти» (*стр. 42*) — продолжение истории оригинальной игры, игра с неофициальным слоганом «Сталкер, каким он должен был быть два года назад».

Также в прошедшем месяце мы имели шанс впервые полноценно посмотреть на главные игры компании Capcom, выходящие в 2009 году (*стр. 54*). Речь идет о Lost Planet 2 — которая просто неплохая, а также о Dead Rising 2 — которая вообще отличная.

В плане релизов у нас так и вовсе одни приятные сюрпризы. Во-первых, The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena (*стр. 66*) — оригинал этой игры настолько сильно опередил свое время, что нынешний ремейко-сиквел не потерял актуальности и спустя пять лет. Demigod (*стр. 70*), о котором мы так много говорили, оказался большим маленьким шедевром Криса Тейлора. На механике «Доты», старого как мир мода для Warcraft 3, как оказалось можно сделать вполне успешную оригинальную игру. Ну и самое неожиданное происшествие — выход чилийской игры Zeno Clash (*стр. 80*), где за всей экзотикой и дичью на самом деле скрывался очень приятный beat'em up от первого лица — почти позабытый на PC жанр.

Наконец, сегодня у нас совершенно неожиданно случился месячник качественного инди. Даже если вы до этого не интересовались независимыми играми по каким-то принципиальным соображениям, то сегодня как раз самый удачный шанс для того чтобы поменять свое мнение в лучшую сторону. Неожиданно для всех «почти казуалка» Plants vs. Zombies (да-да, все верно — «Зомби против растений») оказалась чуть ли не лучшей игрой в жанре tower defense. Неказистая на стадии прототипа игра про гироскопические лабиринты And Yet It Moves в финальной версии оказалась стильной, увлекательной и сбалансированной. Наконец, до PC добрался великий и могучий Braid — до того несколько месяцев ставивший на уши Xbox Live. Если коротко, то это — шедевр. Красивое, метафоричное, исключительно взрослое произведение интерактивного искусства. Согласитесь, такие слова редко можно услышать в адрес плоского двухмерного платформера на трех кнопках. Это гениально.

НАЗАД В БУДУЩЕЕ

«Виртуальная валюта — причина очередного финансового кризиса», «В Китае к власти приходит партия «Объединенные гильдии World of Warcraft», «Первый тюремный приговор за вмешательство человека в жизнь аватаров», «Самая высокооплачиваемая в мире звезда — андроид...» — возможно, такие заголовки будут в газетах (хотя останутся ли на свете газеты?) уже через каких-то десять лет. В этом месяце «Игромания» пытается заглянуть в будущее и публикует страшные прогнозы, уже начиная со *стр. 152*.

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

не ошибиться с выбором
из первых рук
бесплатный софт и игры
xbox 360
ps3
новый
помещается в карман
в два раза чаще
журнал
суперцена
в два раза дешевле
от создателей
удобный формат
новости
«игромании»
игромания лайт №3
два раза в месяц
в продаже
с 9 июня
в разработке
подробности на igromania.ru
рекомендации
dvd в каждом номере
pc
wii
дешевле любого другого журнала
psp
ничего лишнего
8 гб видео
мультиплатформенность
nintendo ds
разброс мнений
коды
видеомания
пасхалки
железные новинки
рецензии
видеообзоры
релизы
конкурсы
игра за минуту

ИГРОМАНИЯ

26 СТРАНИЦА Red Dead Redemption *Лучший интерактивный вестерн в истории*

42 СТРАНИЦА S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти *«Сталкер» с новыми локациями*

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН 8-18

Новостной меридиан 8
Даты выхода игр 17

DVD-МАНИЯ 20-23

Слово редактора 20
Сделано в «Игромании» 21
Темы DVD 22
Патчи * Демоблок * Интересности 23

ВИДЕОМАНИЯ 24

Видеоновости за прошедший месяц * От винта! * Репортажи со всего мира
Во что поиграть в этом месяце 24

ИЗ ПЕРВЫХ РУК 26-31

Red Dead Redemption 26

R&S: В РАЗРАБОТКЕ 32-53

Рейтинговая система рубрики R&S 32
A Vampyre Story 2: A Bat's Tale 33
Painkiller: Resurrection 34
Order of War 35
E.Y.E. 36
Hellion: Mystery of the Inquisition 37
Darkness Within: The Dark Lineage 38
Heaven 40
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти 42
Dark Void 46
Dead to Rights: Retribution 48
Fez 50
Culpa Innata 2: Chaos Rising 52

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ 54-61

Вторые номера. Два сиквела от Capcom 54
Lost Planet 2 55
Dead Rising 2 58

R&S: ВЕРДИКТ 62-102

Мини-рецензии
Слово редактора * Тарас Бульба: Запорожская Сечь 62
Cogs * Punch'n'Crunch 63
Кадетство: Новая история * Communism Muscle Cars: Made in USSR
Sprengmeister Simulator 2009 64
Battlestrike: Shadow of Stalingrad * Vertigo * Pool Halls Pro * КГБ в смокинге 65
Полные рецензии
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena 66
Demigod 70
Braid 74
Zeno Clash 80
And Yet It Moves 84
X-Men Origins: Wolverine 86

Алфавитный список игр в номере

9 июня 18
A Vampyre Story 106
A Vampyre Story 2: A Bat's Tale 33
Advanced Squad Leader 114
Age of Conan: Hyborian Adventures 181, 183, 184, 190, 193
Aion: The Tower of Eternity 180
Alone in the Dark 106
Alpha Protocol 18
America's Army 10
Anarchy Online 191
And Yet It Moves 84
Apassionata: Волшебство на манеже 104
Armed Assault 22, 23
Armed Assault 2 18
Assassin's Creed 107, 215
Assassin's Creed 2 8
Audiosurf 215
Baldur's Gate 180
Batman: Arkham Asylum 13, 18
Battlefield Heroes 18
Battlefield 1943 18
BattleForge 213
Battlestations: Pacific 23, 90, 104, 214
Battlestrike: Shadow of Stalingrad 65, 213
Beach Volleyball Online 181
Bionic Commando 18
BioShock 8
BioShock 2: Sea of Dreams 18
Black & White 2 109
Blade Runner 112
Blood 13
Braid 74, 213, 214
Brothers in Arms: Hell's Highway 106
Brutal Legend 115
Bully: Scholarship Edition 106, 213
Burnout Paradise 106, 107, 213
Call of Chtulhu: Dark Corners of the Earth 21
Call of Duty: World at War 106, 107
Call of Juarez 27
Call of Juarez: Bound in Blood 18
Champions Online 181, 193
City of Heroes 181
City of Heroes: Architect Edition 181
Civilization 114
Close Combat 10
Codename Panzers: Cold War 213
Cogs 63
Colin McRae DiRT 2 18
Command & Conquer: Red Alert 3 ..... 106, 107
Command & Conquer: Red Alert 3 — Uprising 106, 213
Command & Conquer 3: Tiberium Wars 111
Commander Keen 13
Communism Muscle Cars: Made in USSR 64, 104
Company of Heroes: Tales of Valor 23, 213
Crayon Physics Deluxe 106, 178, 211
Crysis 22, 112
Crysis Warhead 106
Culpa Innata 2: Chaos Rising 52
Damnation 18, 104
Dance! Online 185
Dark Sector 213
Dark Void 46, 54
Darkfall Online 182
Darkness Within: The Dark Lineage 38
Day of the Tentacle 115
DC Universe Online 193
Dead Rising 54
Dead Rising 2 ..... 54, 58
Dead Space 106
Dead to Rights 10
Dead to Rights: Retribution 18, 48
Defense of the Ancients 214
Demigod 70, 104, 210, 213, 214
Descent 13, 180
Devil May Cry 204
Devil May Cry 4 ..... 106, 107
Diablo 2 193
Disciples 3: Renessanc 18
Divinity 2: Ego Draconis 18
Donkey Kong 109
Donkey Kong Country 109
Doom 13, 109, 114, 115, 203
Doom 2 ..... 109, 115
Dragon Age: Origins 18
Dragon Quest 11
Drakensang: The Dark Eye 213
Duke Nukem Forever 13
Duke Nukem 3D 13
Dune 214

Алфавитный список игр в номере

Dungeons & Dragons 15, 111, 114
Dynasty Warriors 6 .....104, 213
E.Y.E. 36
Earthrise 181
Empire of Sports 184
Empire: Total War 106, 107, 213
Escape with Your Life 11
EVE Online 184, 192
EverQuest 181, 188, 190
EverQuest: The Scars of Velious 189
EverQuest 2 192
Extreme Rock Climbing 202
F.E.A.R. 2: Project Origin 23, 106, 211, 213
Fable 112
Fable 2 109
Fallout 112, 114, 180
Fallout MMO 181
Fallout 2 180
Fallout 3 .....106, 107, 176, 204, 211
Fallout 3: Broken Steel 98
Far Cry 2 106
Fez 50
FIFA 09 106
Final Fantasy XI 11, 189, 191
Flock! 213
Formula One 05 109
FreeStyle Online 181
FUEL 18
Fury 189
Gabriel Knight: Sins of the Fathers 115
Gears of War 15, 204
Gears of War 2 111
Ghost Recon 4 8
Ghostbusters 18
Gods & Heroes: Rome Rising 183
Goldeneye 109
Grand Theft Auto 24
Grand Theft Auto: Vice City 109
Grand Theft Auto 4 .....28, 106, 107
Guild Wars 180, 181, 190, 193
Gun 27
Half-Life 2 .....21, 22, 109, 176, 179
Halo 27
Harry Potter and the Half-Blood Prince 18
Hearts of Iron 3 18
Heaven 40
Hellion: Mystery of the Inquisition 37
Heretic 115
Hexen 115
Hitman 15
Humans: Meet the Ancestors 102
Huxley: The Dystopia 183
Jumpgate: Evolution 18
Just Cause 2 18
Kane & Lynch: Dead Men 15
Karaoke Revolution 109
Kayak Extreme 202
Killing Time 115
King's Bounty: Легенда о рыцаре 210, 211
King's Bounty: Принцесса в доспехах 23, 106, 112, 214
Kingdom Hearts 11
L.A.W. Online 183
Left 4 Dead 106, 107
Lego Rock Band 9
Leisure Suit Larry: Box Office Bust 104, 213
Leisure Suit Larry: Love for Sail! 109
Level R 181
Lineage 181
Lineage 2 .....104, 180, 181, 186
Lionhead 109
Little Big Adventure 2: Twinsen's Odyssey 112
Lost Paradise 112
Lost Planet 54
Lost Planet 2 .....54, 55
Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim 18
Marvel Universe 193
Mass Effect 106, 107, 110
Master of Magic 114
Master of Orion 114
Master of Orion 2 114
Mata Hari 100
Max Payne 13, 109, 110
Merchants of Brooklyn 213
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty 111
Metal Slug 109
Microsoft Flight Simulator 112
Microsoft Space Simulator 112
Midnight Club: Los Angeles 28
Mirror's Edge 106, 107, 211
MLB 109
Monkey Island 115
Monsters vs. Aliens: The Videogame 213
Mortal Kombat 114
Mount & Blade 106
Myst 17, 114
Mytheon 181
NBA 2K 184
Need for Speed: Shift 18
Order of War 35
Outcast 112
Overlord 2 18
P.U.R.E. 23
Painkiller: Resurrection 34
Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness — Episode One 104
Perfect Dark 109
Perfect World 184, 189
Planescape: Torment 114
Plants vs. Zombies 23, 94
Police Quest 112
Pong 114
Pool Halls Pro 65
Prey 13
Pro Evolution Soccer 184
Pro Evolution Soccer 2009 106
Project Torque 181
Prototype 104
Psychonauts 115
Punch'n'Crunch 63
Puzzle Kingdoms 23, 101
Quake 17
Quake 3: Arena 112
Quest for Glory: So You Want to Be a Hero 112
R2: Reign of Revolution 180
Rabbids Go Home 8
Race Driver GRID 106
Ragnarok Online 212
Rayman Raving Rabbids TV Party 8
Reach for the Stars 114
Red Dead Redemption 18, 26
Red Dead Revolver 27

54 СТРАНИЦА

В центре внимания. *Два сиквела от Capcom, в которые нужно сыграть*

66 СТРАНИЦА

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena *Риддик возвращается*

74 СТРАНИЦА

Braid *2D-платформер про управление временем*

Battlestations: Pacific 90
Plants vs. Zombies 94
Бельтион: Свод равновесия 96
Fallout 3: Broken Steel 98
Wallace & Gromit's Grand Adventures Episode 2 — The Last Resort 99
Mata Hari 100
Puzzle Kingdoms 101
The Humans: Meet the Ancestors 102

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ 104

Still Life 2 * Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness — Episode One 104
Таблица локализаций
Даты выхода отечественных локализаций и проектов 104

ИГРА МЕСЯЦА 106-107

Итоги голосования за период с апреля по май 2009 года 106
«Игромания» рекомендует 107

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ 108-111

«Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм 108

GAME OVER? 112-115

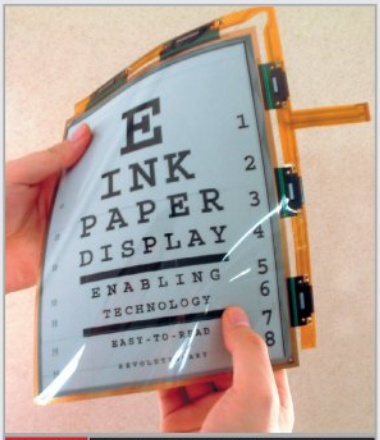
Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад 112
События, люди, явления, игры 1993 года 114

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ 116-147

Железные новости 116
Железные новинки
Самое свежее железо 118
Репортаж
Самые яркие моменты «Техношоу 2009» 124
Теория
Беспроводный интернет 128
Тесты
Электронных книг 130
Видеокарт Sapphire Vapor-X 136
Новая линейка
Новая линейка от Cooler Master 138
Тесты
Видеокарты Leadtek WinFast GTS 250 139
5.1-акустики JetBalance JB-623 140
Компьютера Acer Aspire M7220 141
Нетбука MSI Wind U115 142
Разумный компьютер
Разумный компьютер за разумные деньги 144
Горячая линия: железо
Железные ответы на «железные» вопросы 146

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ 148-151

Софтверный набор 148



130 СТРАНИЦА Тысяча и одна строка *Вся правда про электронные книги*

152 СТРАНИЦА Послезавтра *Будущее компьютерных игр и не только*

196 СТРАНИЦА Изнанка интернета *Как зарабатывают черные веб-мастера*

Алфавитный список игр в номере

Red Faction: Guerrilla 18
Red Orchestra: Heroes of Stalingrad 18
Red Steel 2 8
Resident Evil 54, 108
Resident Evil 5 216
Return to Zork 115
RF Online 180
rFactor 22
Rise of the Argonauts: В поисках золотого руна 104
RTL: Менеджер гоночной команды 104
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти 18, 24, 42
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо 23, 106
Sacred 12
Sacred 2 ..... 12, 106
Saga Online 181
Saints Row 2 212
Sam and Max Hit the Road 115
Second Life 16, 186
Shadow of the Colossus 14
Shadowbane 182
Shaun White Snowboarding: Road Trip 8
ShellShock 2: Blood Trails 213
Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific 214
Silkroad Online 189
SimAnt 16
SimCity 16
SimCopter 16
SimEarth 16
SimLife 16
Six Days in Fallujah 10
Soldat 23
Space Invaders 114
Space 112
Spore 16, 214
Spore: Galactic Adventures 18, 104
Sprengmeister Simulator 2009 64
Star Trek: D-A-C 18
Star Wars: The Old Republic 193
StarCraft 16, 214
Stargate Worlds 183
Still Life 2 ..... 23, 104
Stranglehold 110
Street Fighter 4 ..... 18, 109
Strife 115
Swinefighter 9
Tabula Rasa 192, 193
Tag: The Power of Paint 23
Team Fortress 2 208
Terminator Salvation: The Videogame 18, 104
TES 4: Oblivion 176
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena 23, 66, 104, 213, 214
The Dark Eye — Drakensang 104
The Elder Scrolls 4 14
The Godfather 2 ..... 106, 213, 214
The Journeyman Project 115
The Last Remnant 213
The Lord of the Rings Online 188, 190
The Secret World 183
The Sims 16, 214
The Sims 2 109
The Sims 3 ..... 18, 111
The Witcher 106, 107
The Witcher: Rise of the White Wolf 11
Thief 4 13
This is Vegas 104
TIE Fighter 112
Tom Clancy's EndWar 110, 213
Tom Clancy's H.A.W.X. 8
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction 8
Tony Hawk's Underground 2 109
Top Spin 184
Top Spin 2 184
Total Overdose 110
Trainz Railroad Simulator 2008: Железные дороги мира 104
Ultima Online 183
Ultima 3: Exodus 111
Universe at War: Earth Assault 181
Unreal Tournament 112
Unreal Tournament 3 176
Vanguard: Saga of Heroes 189
Vertigo 65
Virtual Skipper 202
Wallace & Gromit's Grand Adventures Episode 2 — The Last Resort 99
Wanted: Weapons of Fate 210, 213, 214
War Leaders: Clash of Nations 213
Warcraft 16
Warhammer Online: Age of Reckoning 202
Warhammer 40 000 Online 183
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 ..... 106, 213, 214, 215
Warriors Orochi 104
Watchmen: The End Is Nigh 213
Wheelman 213, 215, 216
Wing Commander 112
Wolfenstein 18
Wolfenstein 3D 13, 114
World in Conflict 214
World in Conflict: Soviet Assault 214
World of Goo 178
World of Warcraft 14, 16, 181, 183, 186, 189, 192
World of Warcraft: Wrath of the Lich King 213
X-Men Origins: Wolverine 86, 104
X-Wing 112
Zeno Clash 80, 104, 214
Аллоды онлайн 9, 24, 182
Баскетбол 2009: Все звезды 104
Бельтион: Свод равновесия 96
Большое путешествие: Сан-Франциско 104
Бригада М 104
В тылу врага 2: Лис пустыни 213
Вверх 104
Война в небе — 1917 18
Герои мечей и магии 5 104
Демиурги 2 215
Зимний экстрим 104
Кадетство: Новая история 64
КГБ в смокинге 65
Космические рейнджеры 212
Морской охотник 214
На рыбалку! 104
Над пропастью во тьме: Часть 1 104
Особо опасен: Орудие судьбы 104
Пляжный волейбол 104
Стальные монстры: Союзники 214
Тайны и расследования: Репортаж из Берлина 104
Тарас Бульба: Запорожская Сечь 62
Тибор: Сказка о добром вампире 104
Ф1. Клетчатый флаг 104
Человеки: Знакомство с предками 104
Шерлок Холмс: Неизвестные истории 104

СПЕЦМАТЕРИАЛЫ 152-175

Послезавтра 152
Виды на будущее 156
Ушли и не вернулись 160
Интервью с Крисом Тейлором 166
Кино
Far Cry 175

ИГРОСТРОЙ 176-179

Разработка игр и все, что с этим связано 176

ИГРА В ОНЛАЙНЕ 180-201

Новости онлайновых игр 180
Играем: Empire of Sports 184
Аналитика: Эволюция квестов в онлайновых играх 188
События и факты 194
Как зарабатывают черные веб-мастера 196
Интересное в Сети 200

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ» 202-209

Шоу-программа «Старпом и Светлана» 202

КАЛЕНДАРЬ

Battlestations: Pacific 205
Dark Void 206

КОДЕКС 210-213

Стандартные коды * Читательские пасхалки 210
Читательские хинты 213

МОЗГОВОЙ ШТУРМ 214-216

Тест №6. Июнь 214
Сканворд №6. Июнь * Фотографическая память №6. Июнь
Подведение итогов за №04/2009 215

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
Red Dead Redemption

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

Red Dead Redemption
Braid
Resident Evil 5
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Обложка:
Samsung ..... 2-я обложка
Universal Pictures International (Россия) ..... 3-я обложка
Мегафон ..... 4-я обложка

В номере:
1С Интерес 103
Asus 25
COWON 105
DEPO Computers 143
Electronic Arts 39
Sapphire Technology 113
Soft Club 7, 41
TopDevice 133
Universal Pictures International (Россия) 19
Базирон 11
Двадцатый Век Фокс СНГ 1
ТехноМир 3, 187

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

РЕКЛАМА

ЧЕРНЫЕ БУШЛАТЫ

Мне хочется верить, что чёрные наши бушлаты
Дадут нам возможность сегодня увидеть восход.

Владимир Высоцкий,
«Чёрные бушлаты»

1С ФИРМА «1С»

© 2009 ЗАО «1С». Все права защищены. This product contains software technology licensed by Best Way. © 2009. All rights reserved.
В игре используются материалы, подготовленные писателем Артемом Драбкиным, сайт www.iremember.ru.
В игре используется песня Владимира Высоцкого «Черные бушлаты».

BEST WAY

Рубрику подготовили: **Антон Белый, Александр Башкиров, Игорь Запашный, Андрей Трумен, Кирилл Алехин** ● Комиксы: **Сергей Христенко**

ИГРОВОЕ КИНО

Подводный город заморозили

ВЫХОД ЭКРАНИЗАЦИИ BIOSHOCK ПЕРЕНЕСЕН НА НЕОПРЕДЕЛЕННЫЙ СРОК

Студия Universal пока не может повторить эти слова (Надпись на открытке: «Добро пожаловать в Восторг!»)

Киностудия **Unversal Pictures** приостановила работы над экранизацией **BioShock**. Причина ясна — нет денег. Предварительная смета на строительство города Rapture (в русской локализации — Восторг) составила $160 млн, за время съемок бюджет может вырасти еще в полтора раза, что по нынешним временам — расточительство. Поэтому проект заморозили. Режиссер Гор Вербински («**Пираты Карибского моря**»), тем не менее, не отказывается от фильма и ищет способы сэкономить. Например, он предложил перенести съемки из дорогого Лос-Анджелеса куда-то еще (речь, видимо, о Канаде). Представители студии подчеркивают, что BioShock обязательно будет снят, ведь лицензия влетела в копеечку... Но вопрос «Когда?» просят не задавать.

ИНДУСТРИЯ

Дело на миллиард

ИЗДАТЕЛЬСТВО UBISOFT РАПОРТУЕТ О ДОХОДАХ

Французское издательство **Ubisoft** отчиталось о доходах за 2008-й финансовый год. В игровой индустрии громко и со значением говорят о кризисе, но у Ubisoft все хорошо. За год компания заработала €1,05 млрд, наняла 1300 сотрудников, открыла новые студии в Сан-Пауло (Бразилия) и Киеве (Украина) и располагает свободными средствами в €155 млн. Самыми удачными релизами для издательства стали авиасимулятор **Tom Clancy's H.A.W.X.**, непременный атрибут вечеринок **Rayman Raving Rabbids TV Party** и виртуальный сноуборд **Shaun White Snowboarding: Road Trip**. В новом году Ubisoft делает ставку на **Assassin's Creed 2**, **Rabbids Go Home**, **Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction**, **Red Steel 2**, анонсированный в мае **Ghost Recon 4** и рассчитывает увеличить годовую выручку. Бодрый отчет намекает, что Ubisoft превратилась в одного из главных игровых издателей на планете, и должен поднять котировки компании на бирже. Хотя, вероятно, он не отражает полной картины — почему все-таки в 2009-м отменили выставку **UbiDays**?

С улицы офис Ubisoft Montreal напоминает завод — и, в принципе, как раз им и является.

Фото Hfabulous @ Flickr

КОНЕЦ ФИЛЬМА

ЭКРАНИЗАЦИЯ BIOSHOCK ЗАДЕРЖИВАЕТСЯ.

Анонсирована **Lego Rock Band** — музыкальная игра, в которой на сцене лютуют пластмассовые человечки. Треклист вполне взрослый: лицензированы песни **Blur**, **Carl Douglas**, **Europe**, **Good Charlotte** и **Pink**.

«**Аллоды онлайн**» выйдут в США и Европе под названием **Allods Online** — игру переведут на французский, немецкий и английский языки. Релиз состоится осенью, и, судя по всему, русскую версию до этого срока тоже можно не ждать.

Садитесь, один

СОЗДАТЕЛЕЙ THE PIRATE BAY ПРИГОВОРИЛИ

Создателей торрент-трекера **The Pirate Bay** признали виновными в нарушении авторских прав. Процесс над Фредриком Нейжем, Готтфридом Свартхольмом, Петером Сунде и Карлом Лундстремом продолжался два месяца и напоминал комедийное ток-шоу. Обвиняемые — румяные и добропорядочные на вид шведы — в перерывах между слушаниями закатывали вечеринки и давали пресс-конференции. Адвокат применил остроумную защиту Кинг-Конга (подробнее читайте в «Игромании» №4/2009) и сравнивал сервис с Google, ведь на ресурсе размещен не пиратский контент, а только ссылки на него. Прокуроры снимали обвинения одно за одним. До последнего дня мало кто верил, что «пиратов» засудят. Но приговор предельно серьезен: год тюрьмы и штраф в размере 30 млн шведских крон (около $3,5 млн), который должен покрыть убытки **Warner Bros.**, **Sony Music Entertainment**, **EMI**, **Columbia Pictures** и других корпораций. Понятно, что осужденные подадут апелляцию, и даже их заключение под стражу не остановит работу трекера — серверы The Pirate Bay размещены в разных странах и продолжат индексировать варез, даже если пересажать всех администраторов. Но также понятно, что суд над The Pirate Bay стал довольно важным прецедентом. Пользователям дали понять, за что судебно-исполнительная система и медиагиганты готовы преследовать интернетчиков. За торренты — готовы. Не сегодня-завтра крепкие люди в форме начнут стучаться в двери владельцев других трекеров, а возможно, займутся и обычными потребителями пиратского софта (параноидальный слух о том, что за пользователями торрентов *уже приходят*, в апреле будоражил рунет). Глупо делать вид, что нас это не касается. Многие из тех, кто получал в торрентах игры, переводные сериалы или редкую музыку (уточним, что в ознакомительных целях!), в будущем смогут разве что рассказывать детям: «Сынок, когда-то в интернете все было бесплатно, но потом посадили банду шведов, и началось такое…» Что именно началось, будет ясно через пару лет, когда к процессу над The Pirate Bay добавится еще несколько аналогичных дел.

Фото G0SUB @ Flickr

Пользователи болели за трекер. К примеру, этот симпатичный индус оставил под снимком комментарий: «Диски взял. Готов загружать на торренты!»

Как со свиньи

ИГРОКИ БОРЮТСЯ СО СВИНЫМ ГРИППОМ

Через два дня после начала эпидемии свиного гриппа в интернете появилась первая игра о борьбе с зараженными хряками. Называется она **Swinefighter**, размещена по адресу ***www.swinefighter.com*** и, судя по всему, не потребовала от авторов каких-либо серьезных затрат (в том числе умственных). Над картой мира летают нездоровые зеленые свиньи. Мужчина в белом халате колет пятачки огромным шприцом. При контакте с иглой животные меняют цвет на естественный розовый и смешно пищат: «Oink!» Да, это тоже игра, и многим она нравится — за первые сутки «Свинобой» попробовало более 40 тыс. человек. Вообще любопытно, что создатели флэш-игр обыгрывают любые темы с первых полос — футбольные турниры, жеваные галстуки и ботинки, брошенные в президентов США, — кроме действительно важных. В апреле мы долго искали тир, в котором надо ловить в прицел майора милиции Евсюкова, но… Увы, не нашли.

В новую ОС **Windows 7** будет включен дистрибутив **Windows XP Virtual PC** — с его помощью можно будет запускать игры недалекого (и далекого тоже!) прошлого.

ПОДРОБНОСТИ

Весенний призыв

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ ПО ГОСЗАКАЗУ

Фото Effervescing Elephant @ Flickr

У вас зависают госигры? Добро пожаловать в Кремлевский полк!

Правительство РФ продолжает интересоваться компьютерными играми. Начальник Генштаба РФ Николай Макаров на заседании президиума Госсовета в Рязани предложил «мотивировать призывников на службу и сократить число уклонистов с помощью игр». Конкретных примеров и названий Макаров (оцените оружейную фамилию!) не привел, но много говорил о создании патриотических игр, которые поднимут престиж российской армии и дополнят курс начальной военной подготовки. Предложение, по-видимому, сделано с оглядкой на американский опыт, где призывники идут в военкоматы под впечатлением от **America's Army**. Но у российской армии трудная репутация, играми ее не изменишь. Как рассказать в шутере о дедовщине? Или о том, как на военных сборах редактор «Игромании» таскал из подвала на кухню червивые свиные туши? Окей, если игры нельзя использовать в государственных целях, их нужно… запретить. В Екатеринбурге на пресс-конференции по проблеме противодействия экстремизму заместитель генпрокурора РФ Виктор Гринь рассказал, что игры негативно влияет на молодежь, подрывают детскую психику и пропагандируют национализм. Конкретных названий опять же не прозвучало. Об этом можно читать с улыбкой (где Кремль, а где игроки?), но надо понимать, что государственная машина работает неторопливо и надежно, как танк. Приказ получен: неугодные видеоигры прижать, вместо них наделать полезных. К выполнению приступила. В 2008 году в Госдуме РФ был поставлен вопрос о контроле за жестокими играми, в 2009-м Минспорта, туризма и молодежной политики объявило о создании позитивных онлайн-развлечений… Благодаря такой же политике в российском кино появились боевики вроде «Личного номера» и «Марш-броска», а в поп-музыке — призывные хиты «родные не знали, что парня в армию забрали» и «я служу России!» Но в кино и музыке нет прямой цензуры, и кроме патриотических песен полным-полно аполитичных. А вот контроль за играми, по-видимому, усилится. И что нам тогда останется?

АНОНСЫ

Лекарство от Ирака

«ШЕСТЬ ДНЕЙ В ФАЛУДЖЕ» — ДОКУМЕНТАЛЬНЫЙ ЭКШЕН О ВОЙНЕ ЗА НЕФТЬ

Six Days in Fallujah — это не очередной сериал Тома Хэнкса и Стивена Спилберга, а экшен компании **Atomic Games**, специализирующейся на тактических варгеймах серии **Close Combat** (которые, кстати, Минобороны США использует при подготовке морских пехотинцев). Игру делают по мотивам видеозаписей, фотографий и дневников американских морпехов, участвовавших во второй битве за Фалуджу в Ираке в ноябре 2004 года. Потери: 38 морпехов, 1200 несознательных иракских стрелков.

Проект скромно сравнивают с «Илиадой», Шекспиром, Ремарком, Хемингуэем и фильмами «**Апокалипсис сегодня**» и «**Цельнометаллическая оболочка**». Представители **Atomic Games** объясняют, что нынче молодые солдаты не читают книжки, зато охотно тыкают в кнопки геймпадов — и что видеоигры для них являются единственным реальным способом поделиться своими воспоминаниями. **Майк Эрго**, консультант игры, двадцатишестилетний ветеран Фалуджи и учащийся первого курса Калифорнийского университета в Беркли, уверен, что в современном обществе книги, исторические фильмы или лекции не в состоянии передать весь ужас и напряжение боевых действий: «У людей просто воображения не хватает!» А вот игры — вполне.

По идее, игра должна не только развлекать, но проливать свет на историческую ситуацию: как чувствовали себя морпехи, инсургенты и простые мирные жители в течение недели непрерывных боев. Свои политические взгляды разработчики стараются не высказывать — просто передают рассказанные им истории средствами видеоигры. Между миссиями — не обычные ролики на движке, а документальные интервью с ветеранами. Выжившие морпехи озвучивают в игре самих себя: один пишет письмо жене и отдает его капеллану, другой получает осколочное ранение в ногу и мучается совестью, когда его забирают с поля боя. Учитывая используемую иракскими инсургентами тактику боя и некоторые особенности войны в городских условиях, это должен быть не тактический шутер, а скорее survival horror.

За неполный месяц, прошедший с момента анонса, игра успела потерять издателя. **Konami** отказалась от проекта после того, как ее завалили петициями участники боевых действий и их родственники. Разработка, тем не менее, продолжается.

В заключение хотим процитировать младшего сержанта морской пехоты США Джона Манди: «Конечно, найдутся идиоты, которые будут играть за террористов, убивать американцев и ругаться в телевизор. Но ничего страшного — пусть молодые люди веселятся, они ведь себе это могут позволить только потому, что их защищают военные. А если игра не нравится — не покупайте ее». Сержант явно играет в Xbox Live!

Кадр из Six Days in Fallujah понятным образом похож на телехронику.

Разработка **The Witcher: Rise of the White Wolf**, специальной версии игры для Xbox 360 и PS3, заморожена. Судя по тому, что студия-разработчик **CD Projekt Red** радикально сократила штат, — навсегда.

ИНДУСТРИЯ

Лару Крофт не обидят

SQUARE ENIX НЕ БУДЕТ ПРОВОДИТЬ КАПРЕМОНТ ИЗДАТЕЛЬСТВА EIDOS

Фото Djwudi @ Flickr

Новые владельцы бренда Tomb Raider вполне могли откорректировать имидж Лары Крофт. Например, так.

Японская компания **Square Enix**, в апреле поглотившая издательство **Eidos**, сообщила о планах по развитию нового актива. Планы, прямо скажем, миролюбивые: реорганизации Eidos не случится, работники сохранят места, дочерние студии не закроются, а бизнес будет вестись как раньше. При этом до 2012 года вложения в Eidos (€93,2 млн) полностью окупятся, хотя как именно — загадка. Президент новой ТНК Еити Вада добавил, что Square Enix продолжит расширяться и в данный момент присматривается к покупке «еще одного издательства». Нет сомнений в том, что у японцев есть ресурсы на приобретение пусть не EA, но по крайней мере THQ. В апреле Square Enix опубликовала данные о продажах своих игр: в мире разошлось 85 млн игр серии **Final Fantasy**, 47 — **Dragon Quest** и 12 млн — **Kingdom Hearts**. Для сравнения: за всю историю сериала **Tomb Raider** было продано «всего» 30 млн копий приключений Лары Крофт.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Армейский перекур

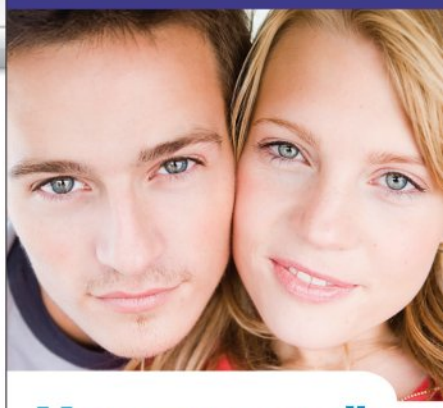
БЛАГОДАРЯ НОВОЙ ИГРЕ АМЕРИКАНСКИЕ СОЛДАТЫ ПЕРЕСТАНУТ ПЛОХО ПАХНУТЬ

Министерство обороны США выдало грант в $3,7 млн на создание игры, которая поможет американским солдатам бросить курить. Разработку курирует профессор **Александр Прохоров**, бывший наш соотечественник, ныне — сотрудник Техасского университета д-ра Андерсона, заметная фигура в антитабачном движении. Прохоров несколько лет ведет медиавойну против никотина (в интернете можно посмотреть подготовленную им презентацию, которая с юмором и в картинках рассказывает о раке дыхательных путей) и создал образовательный квест **Escape with Your Life** — спасаясь из страшного госпиталя, игрок проходит через несколько медицинских кабинетов и узнает о проблемах, связанных с пристрастием к табаку. Прохоров утверждает, что Escape with Your Life помогла бросить курить примерно половине прошедших ее подростков. До знакомства с игрой они просто не знали о том, как дым разрушает органы и, например, как выглядят легкие курильщика со стажем (а выглядят они жутко). Игра для военных тоже будет носить информационный характер и появится в казармах в 2013 году. Хотя вряд ли американских генералов так уж заботит здоровье призывников. На антитабачном сайте ***www.ucanquit2.org***, тоже запущенном Пентагоном, перечислены другие опасности. У солдат-курильщиков понижена выносливость, они дольше реабилитируются после ранений, огонек сигареты нарушает светомаскировку, ну и главное: «Сигареты делают тебя вонючим, новобранец. Враг найдет тебя по запаху!»

Фото Martin Kingsley @ Flickr

Солдат-курильщик бледен, вечно измотан и пахуч.

БАЗИРОН АС



Нет прыщей на лице!

- Избавляет от прыщей (через 7 дней погибает 94% болезнетворных бактерий)
- Удобно применять (1 раз в день)

Продается исключительно в аптеках

GALDERMA
Committed to the future of dermatology

Рег. удостоверение П № 014057/01 от 17.04.08 Реклама

ИМЕЮТСЯ ПРОТИВОПОКАЗАНИЯ.
ОЗНАКОМЬТЕСЬ С ИНСТРУКЦИЕЙ ПО ПРИМЕНЕНИЮ.

Представительство компании ГАЛДЕРМА СА:
107076 Москва, Стромынский пер. 6
тел./факс: (499) 269-15-96, 269-15-97

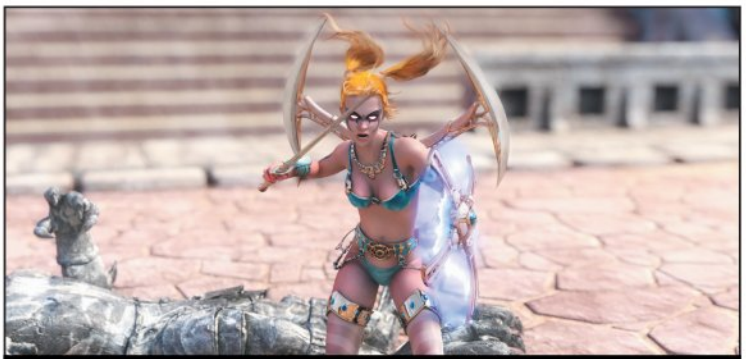
На Wii появится кулинарный симулятор **Food Network: Cook or Be Cooked**, который обучит игроков резать, тереть, замешивать и взбивать продукты питания — и все это с помощью геймпада!

ИНДУСТРИЯ

Немцы в голоде

SACRED 2 СТАНЕТ ПОСЛЕДНЕЙ ИГРОЙ В СЕРИИ

Немецкая студия **Ascaron Entertainment** объявила о банкротстве. Главным ее проектом остается ролевая серия **Sacred** — популярная в России калька с Diablo (у нас разошлось около миллиона копий Sacred с аддонами). В 2008 году на ПК вышел Sacred 2, а летом 2009 игра должна появиться Xbox 360 и PlayStation 3. Именно создание консольной версии опустошило счета компании. Вместо анонса Sacred 3, который, казалось, был неизбежен, руководство объявило о финансовой несостоятельности. Впрочем, порт Sacred 2 все-таки появится в продаже — его напоследок доделали.



Разработка Sacred 2 заняла четыре года и оставила студию Ascaron без штанов.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Я свободен!

КАК УВОЛИТЬСЯ С НАСЛАЖДЕНИЕМ

Программист студии **2K Australia**, решив уйти из компании, написал прощальную флэш-игру. A Message 2K Australia — это короткая, в две минуты, версия Super Mario Bros.: усатый мужичок под веселую музыку прыгает через кирпичи, перемахивает через обрыв и подбирает гриб. Всего уровней четыре, после каждого мигает надпись: «I QUIT!» («Ухожу!» — прим. «Игромании») В игре и в личном блоге программист объяснил причины ухода. Компания ему нравится, руководитель — душка, но 2K Australia делает большие игры, а вот ему нравятся маленькие… Когда, как не в кризис, пробовать себя в инди-разработке? Новость, разумеется, не об игре (было бы во что!), а о том, что от любого жизненного кульбита можно получить удовольствие. Даже от увольнения.

РУКОВОДСТВО ПО УХОДУ

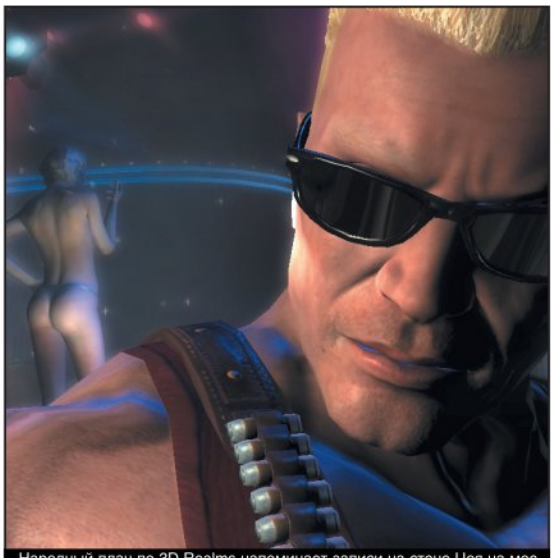
КАК В РАЗНЫХ СТРАНАХ ПРИНЯТО УВОЛЬНЯТЬСЯ?

Премьера экшена **Batman: Arkham Asylum** перенесена на август. Издатель Eidos объясняет задержку «желанием отшлифовать проект и выпустить действительно качественную игру». Почему бы и нет?

Режиссером **Silent Hill 2** выступит **Роджер Эйвари** — замечательный сценарист («Криминальное чтиво», «Настоящая любовь», Silent Hill) и сомнительный постановщик: лучшим его опытом стал студенческий триллер «Правила секса». Тем не менее ближайшие фильмы Эйвари — Silent Hill 2 и **Return to the Castle Wolfenstein**.

Дюк — ой

РАЗОРИЛАСЬ КОМПАНИЯ 3D REALMS, СОЗДАТЕЛЬ ДЮКА НЮКЕМА



Народный плач по 3D Realms напоминает записи на стене Цоя на московском Старом Арбате: «Дюк не умер. Он вышел покурить».

Закрылась компания **3D Realms**. Долгожитель — основана в 1987 году, первое время работала под вывеской **Apogee Software**. Издавала игры гаражных американских студий. Придумала формат shareware: первый эпизод распространяется бесплатно, а вот остальные надо покупать. Опубликовала **Commander Keen** и **Wolfenstein 3D**, могла выпустить **Doom**, **Descent** и **Blood**, но проекты перешли к другим издательствам. Разработала шутер **Duke Nukem 3D** о крепком блондине, который отстреливал прямоходящих кабанчиков, сально шутил, пинками крушил писсуары и засовывал стриптизершам в бикини купюры. Дюк Нюкем стал визитной карточкой 3D Realms: с тех пор она издавала версии экшена для разных платформ (а кроме того — две части **Max Payne** и **Prey**) и не спеша сочиняла продолжение **Duke Nukem Forever**. О DNF до сих пор известно мало. Раз в год в интернет попадал набросок монстра или проморолик, раз в пару лет разработчики давали интервью в стиле «Всех уберем!». Даже не верится, что разработка заняла больше десяти лет и разорила предприятие.

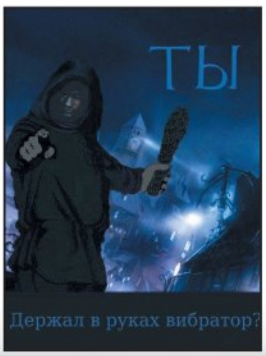
Удивительным образом смерть 3D Realms для многих стала личной трагедией. 7 мая в российской блогосфере она была одной из самых обсуждаемых тем дня, причем кроме обычных в таких случаях формул «земля пухом» или «покойся с миром» встречались действительно душещипательные записи: «Узнал на перерыве в институте. Очень сильно расстроился», «Сижу, и глаза мокрые. И не будет больше Дюка…» Оплакивали всем миром, и мало кто вспоминал, что последний Duke Nukem «был» 13 лет назад — ведь закрылась компания, которая создавала вечные ценности.

Вор должен выйти

EIDOS АНОНСИРУЕТ THIEF 4

Eidos анонсировала **Thief 4**, очередной стелс-экшен о воре Гаррете. Вы его, разумеется, помните: вместо одного из глаз — механический протез со встроенным зумом, держит воровство за искусство и способен из любого законопослушного игрока воспитать эксперта по отъему ценностей.

Слухи о разработке Thief 4 ходят уже пятый год. За это время издатель Eidos сделал десяток намеков лицом, глазками и даже фирменным «воровским» шрифтом на интернет-сайте. Первоначально проект создавался студией **Ion Storm Austin** и со всей возможной смелостью помещал Гаррета… в современный мегаполис. Надо сказать, выглядел он там как суровый рэпер: лицо скрыто под капюшоном, в руке спортивная сумка. Общемировой кризис Гаррет пережидал в канадской харчевне, да там и остался: четвертая часть Thief разрабатывается монреальским офисом Eidos. Главная интрига на сегодня — сохранит ли сериал диковинный сеттинг (ретропаропанк) или переместится в запланированное светлое будущее? На этот вопрос должен был ответить анонс… Но Eidos показала только лого Thief и пригласила всех на официальный форум, где поклонники серии обмениваются фан-артом. В их числе — неизвестный русский шутник, разместивший агитационный плакат: Гаррет заносит дубинку, подпись: «Ты держал в руках вибратор?»



Держал в руках вибратор?

Самопальные иллюстрации и дурацкие плакаты — это, в принципе, весь доступный визуальный ряд к новому Thief 4.

За первый квартал 2009 года издательство **Activision Blizzard** заработало $981 млн — на $121 млн больше запланированного. Треть выручки принес **World of Warcraft**.

ИГРОВОЕ КИНО

Выйти из тени

SONY PICTURES ЭКРАНИЗИРУЕТ SHADOW OF THE COLOSSUS

Классическая (2005) игра для PS2 подвергнется киноадаптации от рук продюсера «**Царя скорпионов**» Кевина Мишнера и сценариста «**Стритфайтера**» Джастина Маркса. Скромный юноша ездит на лошадке и убивает наземных, подводных и летающих чудовищ размером с Годзиллу — теперь на большом экране!

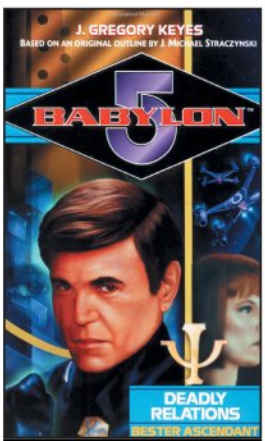
Фильм находится в препродакшене — то есть с продюсером ведутся переговоры, сценарист что-то там усердно пишет, а издание Variety взахлеб рассказывает о проекте, используя специально изобретенное слово vidgame (это не опечатка, а политика издания и показатель общего интеллектуального уровня тружеников индустрии). Профильные сайты удивляются, как можно экранизировать игру с одним героем (второй персонаж — возлюбленная героя — большую часть игры мертва) и с минимумом реплик.

Заметим, что если, как и в игре, делать в фильме 16 РАЗНЫХ МОНСТРОВ, то бюджет на спецэффекты будет такой, что кино получится дороже третьего «Человека-паука». Скорее всего, в 2010-2012 гг. мы пойдем на фильм «Тень монстро», где нам покажут двух-трех малоубедительных чудовищ и одного молодого человека европейской наружности, издали похожего на Элайджу Вуда и действующего исключительно из благородных (спасти свою девушку) побуждений. А главной в фильме будет трагическая (и чудовищно затянутая) сцена, в которой верная лошадка падает в пропасть.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Лучший подарок

ОСЕНЬЮ ВЫЙДЕТ КНИГА ПО МОТИВАМ THE ELDER SCROLLS 4



Романы Грегори Киза публикуются под сомнительными обложками.

The Elder Scrolls 4 этой осенью можно будет не только еще раз пройти, но и… прочесть. **Bethesda** анонсировала роман **The Infernal City**, написанный по мотивам **Oblivion**. События книги разворачиваются сразу после финала игры: над Тамриэлем появится загадочный летающий город, из могил поднимутся мертвецы… Сочиняет некий **Грегори Киз**, средних лет американский фантаст, автор новеллизаций «Звездных войн» и «Вавилона-5», которого дружественный журнал «Мир Фантастики» называет «одним из самых многообещающих американских авторов современности». К беллетризациям игр можно относиться как угодно, но одно ясно наверняка: они востребованы. Например, совокупный тираж книг серии S.T.A.L.K.E.R. — мрачноватой боевой фантастики, — перевалил за миллион экземпляров (для сравнения: роман нераскрученного русского автора сегодня печатается тиражом 5-10 тыс.). На момент сдачи номера российские книжные издательства не проявили интереса к The Infernal City, но можно не сомневаться — к осени поймут, что это бестселлер, и выстроятся в очередь.

ЛЮДИ

Прием окончен

ВИДЕОИГРА ПОМОЖЕТ ШКОЛЬНИКАМ ОТКАЗАТЬСЯ ОТ НАРКОТИКОВ

Английское слово Drugs — не то же самое, что русское «друг»

Профессор психиатрии **Джоэл Эпштейн** из университета Миссури получил грант в $1 млн на создание образовательной игры… о вреде наркотиков. Игра покажет, какое разрушительное воздействие оказывают разные вещества на мозг и тело человека. Спонсирует разработку **Национальный институт по проблемам злоупотребления наркотиками**.

Помните, как в одном из эпизодов «Футурамы» Фрай сражался с разумными паразитами, обжившими его организм, и едва не проткнул собственный продолговатый мозг? Похожие расклады будут в игре Эпштейна, но драться придется с белыми кристаллами, разноцветными таблетками и дымом плохих папирос. Разработка проекта займет около двух лет. Еще столько же его будут тестировать в школах Сент-Луиса. Почему так долго? Ну как же. Врага надо знать в лицо. Две затяжки — и время растяяяяяягивается.

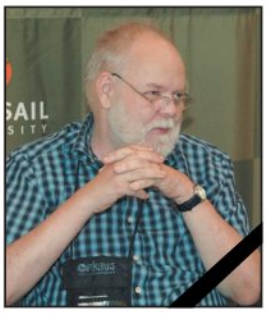
Фото Loop_oh @ Flickr

Крис Морган, автор сценария экранизации **Gears of War**, предложил взять на роль Маркуса Феникса бывшего рестлера **Дуэйна «Скалу» Джонсона** — красивого бритого бугая, который уже сыграл в боевике Doom. Реакция Джонсона неизвестна.

Eidos издаст продолжения **Hitman** и **Kane & Lynch: Dead Men**. Официальные анонсы состоятся в 2009 году, вероятно — на выставке E3, одновременно с выходом этого номера.

ЛЮДИ

Dungeons & Dragons осиротели



УМЕР ДЭВИД АРНЕСОН, СОЗДАТЕЛЬ СИСТЕМЫ D&D

7 апреля в возрасте 61 года в городе Сент-Пол, штат Миннесота, скончался **Дэвид Арнесон**, последний из создателей настольной ролевой игры **Dungeons & Dragons**. Его друг и соавтор **Гэри Гайгекс** умер 4 марта 2008 года.

Как и многие люди его рода занятий, в конце шестидесятых Арнесон увлекался настольными стратегическими играми и всевозможными миниатюрками. С Гайгексом он познакомился на конвенте в Висконсине в августе 1969-го. Взяв за основу гайгексовский фэнтези-варгейм Chainmail, друзья разработали авторский ролевой сеттинг Blackmoor (именно там впервые появились понятия hit points, armor class и experience points), в который многие играют и по сей день.

В 1974 году Гайгекс и Арнесон опубликовали первый в мире свод ролевых правил Dungeons & Dragons (они собственноручно укладывали в каждую коробку по три заветных буклетика). Кстати, мало кто знает, что полностью игра называлась Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures — и что создатели не видели в этом названии ничего странного!

В конце семидесятых отношения между друзьями испортились: Арнесон судился с Гайгексом и издателем TSR из-за авторских отчислений с продаж Advanced Dungeons & Dragons. Дело уладили вне суда, и с тех пор Арнесон и Гайгекс значатся на коробках всех D&D-продуктов как соавторы.

В восьмидесятых Арнесон основал собственную компанию Adventure Games и продал ее, работал на Гайгекса автором модулей для AD&D, пробовал себя в компьютерных играх, основал фирму **4D Interactive Systems** и консультировал несколько компаний-разработчиков. С 1990 по 2008 год Арнесон преподавал в частном коммерческом университете Full Sail основы игрового дизайна.

В течение всей жизни Дэвид Арнесон оставался заядлым игроком — любил D&D, варгеймы и раз в год устраивал сессию оригинального Blackmoor в Миннесоте. По выражению издателя Wizards of the Coast, Арнесон «провалил последний спас-бросок в долгой битве с раком».

Фото Full Sail University @ Flickr.com

ИНДУСТРИЯ

На чем сидим?

ИГРЫ СНОВА СРАВНИЛИ С НАРКОТИКАМИ

Психиатры и наркологи США работают под девизом: «Дети — наше будущее!»

Фото Sean Dreilinger @ Flickr

«Доказано: дети сидят на видеоиграх» — такой безапелляционный заголовок появился в газете **The Washington Post**. Статья обнародовала результаты исследования, проведенного психологом **Дугласом Жилентайлом** из Университета штата Айова. После масштабного анкетирования в школах и вузах ученый пришел к выводу, что у 3 млн американских тинейджеров есть сильная зависимость от видеоигр. Выявить игромана несложно. Скорее всего, это мальчик. Он плохо учится, проводит много времени дома, отлынивает от труда и приходит в раздражение, если не может получить очередную дозу интерактива. Иногда ворует у родителей мелочь и спускает ее в игровых магазинах, а на вопрос, много ли времени провел за играми, безбожно врет. «Это не значит, что игроки — торчки, — уточняет Жилентайл, — но дети не всегда могут найти баланс между играми и другими сферами жизни». Можно предположить, что после такого исследования патологических игроков начнут сдавать в общества анонимных геймеров или сажать в дурку, но, судя по всему, игромания пока не вошла в перечень общественно-опасных увлечений. Со ссылкой на Американскую академию педиатров газета предлагает просто сократить время, которое дети проводят у компьютера и телевизора. Оптимально — до двух часов в день.

Согласно исследованию **Nielsen Games**, самая популярная онлайновая игра в США — это **Second Life**: американцы проводят в ней в среднем 760 минут в неделю. На втором месте **World of Warcraft** и 653 минуты соответственно.

ИНДУСТРИЯ

Уилл Райт здесь больше не живет

СОЗДАТЕЛЬ THE SIMS И SPORE УВОЛИЛСЯ ИЗ EA И ОСНОВАЛ НОВЫЙ СТАРТАП

Уилл Райт ушел из **Electronic Arts** (с которой сотрудничал с 1997 года), чтобы сосредоточиться на работе в собственной компании **Stupid Fun Club**, основанной им еще в 2001 году. Компания займется «разработкой новых франчайзов» — включая игры, фильмы, телесериалы, игрушки и веб-сайты. Половина компании принадлежит лично Райту, половина — EA, финансово поддерживающей начинание бывшего сотрудника.

Райт, главный дизайнер **SimCity**, **SimEarth**, **SimLife**, **SimCopter**, **SimAnt**, **The Sims** и **Spore**, говорит, что сложнее всего было открыть банковский счет на имя новой компании. Название Stupid Fun Club появилось в середине девяностых, когда Райт с друзьями участвовал в гладиаторских боях роботов и проявлял в этих состязаниях фирменное нестандартное мышление. Так, лучший его робот побеждал, нарезая круги вокруг тяжеловооруженного соперника и обматывая его марлей до полной неподвижности (прием в конце концов запретили). «Название появилось потому, что нам казалось глупым тратить сотни часов на строительство роботов и сразу же их ломать. Это глупо, но в то же время весело и интересно...»

Выяснить, ЧЕМ ИМЕННО будет заниматься новая сверхкомпания, не так-то просто. Уилл Райт — человек уклончивый: «Взгляните, например, на LEGO. Это игрушка, но одновременно и целое направление. По LEGO делают видеоигры, но франчайз этим не исчерпывается, он постоянно эволюционирует. Я собираюсь посвятить себя разработке именно таких брендов, а не просто вымышленных миров и наборов персонажей». По словам Райта, Stupid Fun Club работает сразу над несколькими проектами, но когда хотя бы один из них будет объявлен — неизвестно.

Аналитики предсказывают, что уход ведущего разработчика негативно скажется на будущем Electronic Arts. В обмен на финансовые вливания издатель получил право на производство видеоигр по мотивам новых проектов Stupid Fun Club, но сделка, как утверждают эксперты, получилась просто беспрецедентно выгодная для Райта: «Даже лучше, чем у Сэма и Дэна Хаузера с Take-Two Interactive!»

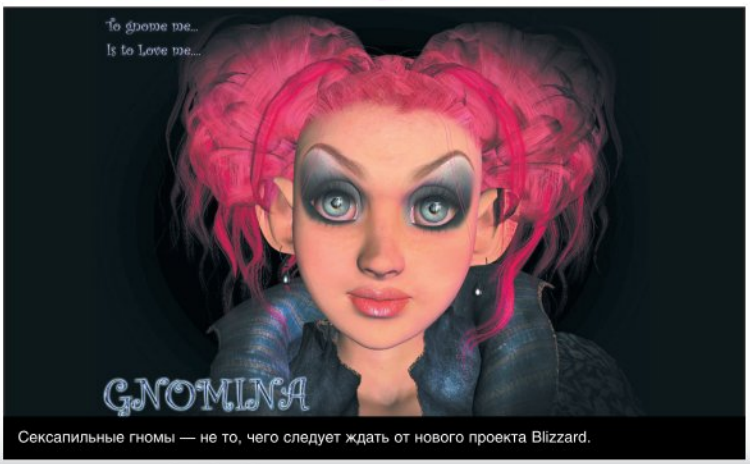
Уилл Райт всегда знает, о чем говорит.

Фото Joits @ Flickr

АНОНСЫ

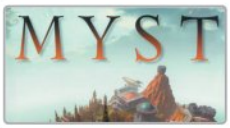
А может, того?

BLIZZARD АНОНСИРОВАЛА НОВУЮ ОНЛАЙНОВУЮ ИГРУ

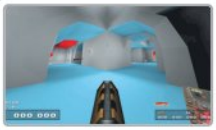


Сексапильные гномы — не то, чего следует ждать от нового проекта Blizzard.

Blizzard признала факт разработки новой MMORPG. Игра никак не связана со вселенными **Warcraft** или **StarCraft** и создается в оригинальном, с нуля, сеттинге. В недавней комедии «Рок-волна» ночной диджей, секс-символ и кумир всех девушек Британии, рассказывал о секрете соблазнения: «Молчишь, молчишь... Напряжение нарастает. Когда оно становится невыносимым, ты спрашиваешь у девицы: а может, того?..» Примерно так же работает PR-департамент Blizzard. О новинке не известно вообще ничего, поэтому напряжение нарастает и в интернете мусолят любые, даже самые сомнительные сплетни. Например, в мае Blizzard наняла большого спеца по простым развлечениям, вице-президента **PopCap** и создателя **Xbox Live Arcade Грега Канесса**. И что же теперь? Многие уверены, что новая игра будет казуальной!



На **iPhone** вышел **Myst**, великий квест, ради которого в 1990-х многие перебирали и апгрейдили системные блоки, — а теперь могут просто освободить 727 Мб памяти в телефоне.



Сетевой шутер **Quake Live** развивается: в ближайшее время в игре появятся новые карты, обучающие уровни для новичков, турнирные таблицы и, конечно, новые сервера, которые позволят сократить время ожидания в очереди.

ИНДУСТРИЯ

Позвони мне на консоль

IPHONE МОЖЕТ СТАТЬ ОДНОЙ ИЗ ГЛАВНЫХ ИГРОВЫХ ПЛАТФОРМ

Слух месяца: **Apple** присматривается к покупке издательства **Electronic Arts**. Впервые его озвучил комментатор делового канала CNBC, а опроверг (и тем самым подлил масла в огонь обсуждения) — вездесущий аналитик Майкл Пахтер, у которого по каждому поводу есть особое мнение. Вообще-то слух небеспочвенный. Во-первых, Apple уже превратила **iPhone** в мобильную игровую платформу с библиотекой в 20 тыс. игр, которую дополняют крупнейшие студии и издательства. Во-вторых, Apple активно развивает игровое направление и недавно рекрутировала Ричарда Теверше-ма (экс-директор по развитию Xbox-направления в Microsoft), Боба Дребина и Реджа Кодари (ведущие инженеры AMD); вероятно, они займутся апгрейдом iPhone и следующие версии телефона будут куда лучше приспособлены для игр. В-третьих, саму EA лихорадит и слияние с Apple может стать для издательства хорошим способом пережить трудные годы. **Nintendo** и **Sony** заявляли, что не считают Apple конкурентом, а iPhone не сможет соперничать с DSi и PSP. Но опыт подсказывает, что карманные консоли довольно часто покидают карманы и пылятся на полках, а вот iPhone, необходимую вещь, ежедневно носят с собой миллионы людей. Индустриальные гиганты явно недооценивают нового соперника!

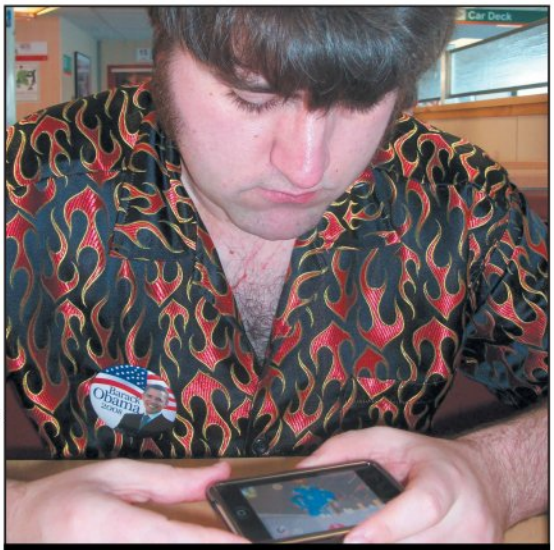


Фото Jake of 8bitjoystick.com @ Flickr

Все больше людей используют телефон не по назначению.

СКАНДАЛЫ

Уходя — забирай

РИЧАРД ГЭРРИОТ СУДИТСЯ С NCSOFT

Фото Sergey Galyonkin @ Flickr

Геймдизайнер **Ричард Гэрриот** подал в суд на **NCsoft** — корейского издателя онлайновых игр и бывшего своего нанимателя, — обвинив компанию в мошенничестве. Гэрриот проработал в NCsoft семь лет, участвовал в создании нескольких MMOG и уволился осенью 2008 года вскоре после туристического полета в космос, якобы по собственному желанию. Главное слово — якобы. Руководство компании вынудило Гэрриота уйти в отставку: он проходил реабилитационный курс после космического путешествия в Звездном городке, когда ему позвонили и предложили написать заявление по собственному. В результате Гэрриот был вынужден продать принадлежащие ему акции NCsoft на невыгодных условиях и теперь требует компенсацию в размере $24 млн.

Сутяжничество в игровой индустрии — это такое болото, куда лучше не соваться. Обычно в таких делах нет правых и виноватых, жертв и обидчиков, обманутых и обманщиков, а есть только деньги, которые участники тяжбы пытаются попилить в зале суда. Но случай Гэрриота — особенный, и тут важно хотя бы немного представлять личность истца. Этот высокий улыбчивый человек удостоен многих титулов (Лорд Бритиш, создатель Ultima Online и Tabula Rasa, один из первых космических туристов на МКС), но главное — он романтик и мечтатель, каких сегодня почти не осталось. Он создал несколько прекрасных виртуальных миров и отдал состояние за право 12 дней проторчать на орбите мира реального. Гэрриоту хочется верить, ведь если не ему — то вообще некому. Тем более что от NCsoft не убудет: компания явно озолотится с выходом **Aion**.

Исправляемся

«Игромания» N5/2009:

- «Новостной Меридиан», стр. 9. В заметке «На счет три» фразу «Разработка Max Payne 2 поручена...» следует читать как «Разработка Max Payne 3 поручена...».
- «R&S: Вердикт», стр. 100. Рецензию на игру «Сталин против марсиан», нафаршированную ошибками, опечатками и бессмысленными конструкциями, не следует считать ошибочной. Все ошибки, опечатки и бессмысленные конструкции — уместны.

Началась разработка шутера **Red Orchestra: Heroes of Stalingrad** — второй части, пожалуй, самой реалистичной игры о русско-фашистских столкновениях на Второй мировой войне. Играть можно будет только за… немцев.

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
5 июня	**Red Faction: Guerrilla**	Третья часть экшена о проблемах марсианского шахтерского профсоюза.	80%
16 июня	**Ghostbusters**	Who ya gonna call?	75%
19 июня	**Batman: Arkham Asylum**	Бэтмен попадает в психушку на правах медбрата. Среди пациентов полно заклятых врагов супергероя.	75%
23 июня	**Spore: Galactic Adventures**	Новый Spore, старые задачи: высаживаем существ на планеты и выполняем различные задания.	60%
26 июня	**Armed Assault 2**	Armed Assault 2 с серьезным лицом рассказывает о том, как американцы насаждают демократию в вымышленном славянском государстве Чернорусь.	75%
26 июня	**Call of Juarez: Bound in Blood**	Сиквел лучшего вестерна последних лет. В главной роли — умалишенный святой отец.	80%
26 июня	**Overlord 2**	Темный властелин возвращается, чтобы снова править миром. Трепещите, жалкие людишки! Мва-ха-ха-ха-ха!	80%
26 июня	**Street Fighter 4**	Консольный файтинг все-таки будет портирован на PC. Геймпад обязателен.	75%
28 июня	**Bionic Commando**	Ремейк консольного экшена двадцатилетней давности про мужчину с лебедкой вместо левой руки.	70%
30 июня	**Harry Potter and the Half-Blood Prince**	Очередные приключения самого известного очкарика-волшебника в мире.	50%
Лето	**Battlefield Heroes**	Бесплатная казуальная версия Battlefield.	75%
Лето	**Disciples 3: Ренессанс**	Сиквел популярной некогда серии Disciples, главного конкурента Heroes of Might and Magic.	75%
Лето	**Divinity 2: Ego Draconis**	Продолжение подзабытой ролевой игры Divine Divinity. Главгерой умеет превращаться в дракона.	75%
Лето	**Jumpgate: Evolution**	Попытка отнять у EVE Online титул главной космической MMORPG в галактике.	80%
Лето	**Just Cause 2**	Шпионский экшен в тропиках. Создается под девизом «Веселье оправдывает все!» — в том числе стрельбу с двух рук из гранатометов.	75%
Лето	**Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim**	Продолжение великой игры о самодеятельных рыцарях. Разрабатывается в Краснодаре.	75%
Лето	**Wolfenstein**	В новом Wolfenstein старый герой — американский десантник Блажкович, который, судя по серии, перестрелял Третий рейх в одиночку.	70%
22 сентября	**Need for Speed: Shift**	Если и в этот раз знаменитая гоночная серия не восстанет из пепла, то мы даже и не знаем.	75%
Сентябрь	**Battlefield 1943**	Упрощенный Battlefield 1942. Да к тому же с разрушаемыми декорациями.	80%
Сентябрь	**Colin McRae DiRT 2**	Еще одна гонка имени Колина Макрея — чуть более аркадная, чем хотелось бы.	75%
Сентябрь	**Hearts of Iron 3**	150 стран. 10000 регионов. Море таблиц и графиков. Добро пожаловать в самую глобальную из всех глобальных стратегий о Второй мировой войне.	80%
Осень	**Alpha Protocol**	RPG о приключениях шпиона, удивительно похожего на Джейсона Борна.	75%
Осень	**BioShock 2: Sea of Dreams**	Продолжение лучшей игры 2007 года вновь отправит нас в океанские глубины, но на этот раз в шкуре Большого Папочки.	ХИТ
Осень	**Dragon Age: Origins**	Идейный наследник Baldur's Gate и Neverwinter Nights от BioWare.	75%
Осень	**Dead to Rights: Retribution**	Приквел единственного в мире экшена, где есть кнопка «фас!». Повествует о том, как главный герой познакомился со своим псом.	70%
Осень	**Red Dead Redemption**	Главный вестерн года от Rockstar Games. Револьверы, шпоры, ковбойские шляпы, скачки на фоне кровавого заката и фирменное рокстаровское внимание к деталям.	ХИТ
Осень	**S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти**	Третий поход в Зону отчуждения. Без войн группировок, но с доработанной системой квестов, парой новых монстров и, надеемся, без багов.	85%

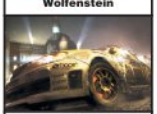
Red Faction: Guerrilla

Ghostbusters

Bionic Commando

Just Cause 2

Wolfenstein


DiRT 2

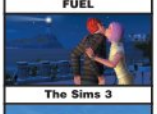
Dead to Rights

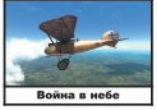
Red Dead Redemption

Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
Damnation	Экшен о гражданской войне в стимпанковской версии США XIX века.	65%
FUEL	Постапокалиптические гонки, в которых дорогу вашему драндулету может преградить торнадо.	75%
Star Trek: D-A-C	Аркадная космическая леталка, приуроченная к выходу фильма «Звездный путь».	50%
Terminator Salvation: The Videogame	Очередная попытка сделать приличную игру во вселенной «Терминатора». На этот раз — с помощью механики Gears of War.	70%
The Sims 3	Симулятор отдельно взятой семьи разрастается до симулятора целого социума.	ХИТ
Война в небе — 1917	Авиасимулятор о сражениях Первой мировой войны.	70%
9 июня	Супермутант против спецназа в Нью-Йорке. На ваших экранах этим летом — и уже в этом номере «Игромании»!	ХИТ

FUEL


The Sims 3


Война в небе

** Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за 100-процентную точность данных в этой таблице мы, к сожалению, ручаться не можем.*

*** Рейтинг ожидаемости показывает, насколько большие надежды мы возлагаем на ту или иную игру. Если игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.*

**** Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправились в печать и с 90% вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.*

Реклама

БРЕНДАН ФРЭЙЗЕР
ПОЛ БЕТТАНИ
ХЕЛЕН МИРРЕН
ДЖИМ БРОАДБЕНТ
ЭНДИ СЕРКИС

ЧЕРНИЛЬНОЕ СЕРДЦЕ

ЛЮБАЯ СКАЗКА МОЖЕТ СТАТЬ ЯВЬЮ

НА DVD С 26 МАЯ

ПО МОТИВАМ КНИГИ, СТАВШЕЙ БЕСТСЕЛЛЕРОМ

©2009 New Line Productions, Inc. Distributed by Warner Home Video. Все права защищены.

dvd mania

РАССКАЗ ОБО ВСЕМ САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА DVD

Советы и предложения по поводу наполнения DVD шлите по адресу **DVD@IGROMANIA.RU**

ИНТЕРФЕЙС DVD

Интерфейс, который обновляется каждый месяц и создается в стиле одной из свежих игр.

- Возможность распечатывать описания и статьи на принтере и сохранять их в форматах RTF или TXT.
- Просмотр скриншотов в режиме слайд-шоу.
- Просмотр видеороликов одним нажатием клавиши.
- Мощная поисковая система для поиска нужных файлов или текстов.

АЛЬТЕРНАТИВА!

В корневом каталоге **DVD** лежит альтернативная оболочка в формате HTML. Если основной интерфейс у вас не запускается, глючит или медленно работает — используйте ее.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

Если вы сделали программу, модификацию, красивую обоину etc. и хотите видеть это на нашем DVD — отправляйте свою работу по адресу ***gamezone@igromania.ru***

Подробности конкурса читайте в разделе «Работы читателей» на DVD.

НАПОЛНЕНИЕ DVD

Обратите внимание, что редакция журнала «Игромания» оставляет за собой право заменять прописанные в «DVD-мании» файлы и дополнения (дабы обеспечить наилучшее наполнение диска). Так что, если вы вдруг не обнаружили, например, обещанные демоверсию или модификацию, значит, вместо них мы выложили нечто более ценное и интересное. Ну а убранные файлы, разумеется, никуда не пропадают, а переносятся на ближайшие номера.

ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «ИнфоБлок» на DVD:

- Техническая и всякая другая помощь по диску.
- Информация о создателях DVD, музыке в оболочке и т.п.

БАЗА ДАННЫХ GLOBALMANIA

GlobalMania — глобальная база данных по игроманским дискам и игровым кодам:

- Каталог всего, что когда-либо было на наших дисках.
- Обновляемая база кодов (1600 игр).

ЕСЛИ НЕ РАБОТАЕТ ДИСК

Если вам попался бракованный диск, пишите по адресу ***mistake@igromania.ru*** или звоните по тел. (495) 231-23-64, и мы его заменим.

Всем привет!

Вы уже знаете, что с прошлого месяца «Игромания» стала выходить не по одному номеру в месяц, а сразу по три — считая новую двухнедельную «Игроманию Лайт». Она комплектуется отдельным DVD, который включает в себя не только «Видеоманию», но и уменьшенный до 1-1,5 Гб файловый раздел, который хоть и дублирует содержание нашего «большого» диска, но зато выигрывает у него в оперативности (особенно это касается новых драйверов и демоверсий). И эта концепция «все то же самое, минус моды, дополнения и патчи» применительно к «Лайту» кажется нам наиболее удобной.

Хотя без культуры модостроения трудно представить себе современную игровую индустрию, но, как и любое подобное увлечение, она требует очень много времени — как самих создателей, так и тех, кто устанавливает и играет в плоды их творчества. Большинство же современных игр просто не рассчитаны на долгую жизнь — они проходятся еще до выхода первого патча, удаляются и забываются навсегда. В лучшем случае — для того, чтобы через год-другой снять с полки, переустановить и убедиться, что играть в это уже больше не хочется.

Выйдя за пределы субкультуры и став частью мейнстрима, игры для большинства современных потребителей стали всего лишь одним из видов хобби, развлечения. И к этому нужно привыкать, учитывая, что игровой бум 90-х годов давно закончился, а своего «Гражданина Кейна» и «Касабланку» индустрия родить так и не смогла. Потенциальные Феллини и Кубрики новой формации по разным причинам ушли в тень и занимаются сейчас чем угодно (казуальными головоломками, MMORPG, разведением гладиолусов на даче), только не серьезными сюжетными проектами. А шутливый ярлык «приложение к билету в кино», который мы до сих пор вешаем на плохие игры по кинолицензиям, стал, похоже, новым лицом индустрии, обозначив ее место в пищевой цепочке. Желание «догнать и перегнать» Голливуд сослужило ей дурную службу, как гонка вооружений и холодная война в свое время ускорили распад СССР. Так что — добро пожаловать в Машину, как четверть века назад пели великие **Pink Floyd**.

Все это, впрочем, давно уже не ново и обсуждалось еще несколько лет назад. Важно другое: в современных реалиях «Игромания Лайт» при удачном раскладе сможет убить сразу двух зайцев, став не только отличным гидом для потребителя (а это, друзья, не какие-то абстрактные «казуалы», а вполне конкретные мы с вами), но и вернуть интерес тех, кто, сменив школьные рюкзаки и рваные джинсы на работу и собственную семью, перестал читать игровую прессу. Читать самые лучшие новости, превью и рецензии на игры, держа в руках красивый и аккуратный журнал формата А5, в России до этого было невозможно. Теперь же мы сами с удовольствием делаем это по дороге на работу.

Игорь Асанов, редактор DVD

РАЗДЕЛЫ DVD

Страница №1

Демоблок
Игровые дополнения
В центре внимания
Интересности
Сделано в «Игромании»
Game Over?
Игры для всех
Патчи
Галерея

Страница №2

Софтверный набор
Игровой десктоп
Железный софт
Работы читателей
Кодекс
Конкурсы
Инфоблок

НАД DVD РАБОТАЛИ

Выпускающий редактор: **Игорь Асанов**
Редакторы: **Алексей Макаренков, Алексей Моисеев**
Руководитель видеонаправления: **Антон Логвинов**
Программирование DVD: **Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова** и **Денис Валеев**
Дизайн оболочки: **Илья Галиев**
Над рубрикой «Игровые дополнения» работали: **Анна Клишина, Эдуард Клишин, Сергей Колокольников, Денис Мурин, Игорь Сердюков.**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ DVD Минимальные системные требования: 800 МГц, 256 Мб, 128 Мб видео

made in игромания — ЛУЧШИЕ МОДИФИКАЦИИ ПО-РУССКИ!

СДЕЛАНО В ИГРОМАНИИ

Каждый месяц мы отбираем лучшие модификации для самых популярных игр и переводим их на русский язык. Даже если вы уже прошли англоязычные дополнения, рекомендуем вам поиграть в переведенные версии — с большой вероятностью вы откроете для себя много нового.

Half-Life 2: Глаз бури

Оригинальное название: Eye of the Storm: Episode I

Разработчик: Lord

Если вы прямо сейчас пролистаете журнал до самого конца и заглянете в рубрику «Почта», то обнаружите там пространные рассуждения Светланы и Старпома о том, что сейчас практически не существует игр, в которых главному герою приходится убегать от врагов. Вы узнаете в том числе и про отрицательную мотивацию, про то, что настоящие герои никогда не удирают без оглядки, а только стратегически отступают, чтобы потом дать врагам жару. А чувствовать себя загнанной в угол мышью на протяжении всей игры — это не очень интересно и пагубно сказывается на психике.

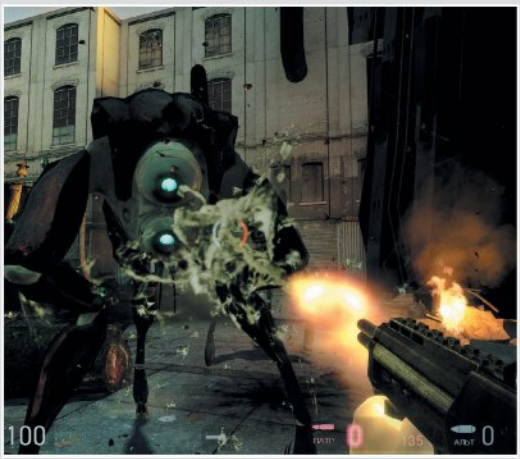
Так вот, мод **«Глаз бури»** для **Half-Life 2** с легкостью опровергает все эти утверждения. Большую часть времени здесь вы будете не шагать с миниганом наперевес, а именно что *бегать* от превосходящих сил противника, скрываться и забиваться во все возможные щели. Разработчики, в свою очередь, сделали все, чтобы уйти от преследования было как можно сложнее. Враги будут находить вас везде и гнать все дальше. По ощущениям это напоминает скорее старозаветный **Call of Chtulhu: Dark Corners of the Earth**, чем оригинальный Half-Life 2 и любые моды к нему.

Кстати, о них: сюжетно «Глаз бури» продолжает историю одного из самых лучших HL2-модов — «Рейвенхольм», закончившийся, как известно, успешным побегом главного героя, Джона, из этого неприятного места. «Глаз бури» стартует с момента, когда бедолага угодил в лапы Альянса и его заточили в застенки, из которых без посторонней помощи выбраться совершенно невозможно. Добрые люди, готовые ее оказать, к счастью, тут же находятся.

Но создатель мода, к счастью, понимает, что заставлять игрока сверкать пятками на протяжении всего сюжета — это чересчур. Поэтому время от времени (обычно после какой-нибудь особенно красивой кат-сцены, которых здесь просто огромное количество) нам разрешают почувствовать себя героем и дать врагу достойный отпор. Особенно хорош заплыв на катере с массовым отстрелом врагов из крупнокалиберного пулемета — настолько зрелищного экшен-эпизода не было даже в оригинальной игре.

Что касается общего качества исполнения, то здесь все выполнено на еще более высоком уровне, чем в «Рейвенхольме». Новые персонажи, обновленные текстуры, звуки, музыка (чаще всего это мрачный эмбиент), написанная специально для мода... И вдобавок — идеально выверенный баланс между сложностью и интересом. Укрытия появляются именно в тот момент, когда у главного героя заканчиваются патроны: хотя, казалось бы, откуда разработчикам знать, насколько интенсивно мы отстреливаемся от неприятеля.

Единственное, что расстраивает в этом моде… его преступно мало! Опытные игроки пройдут его за полтора часа (включая просмотр великолепных кат-сцен). Впрочем, авторы в скором будущем обещают выпустить продолжение, которое все мы тут ждем с нетерпением.



Автомат не лучшее оружие против треножника: быстрая реакция — куда важнее.

Эта хлипкая конструкция из баллонов и шифера — импровизированный катер, способный развивать нешуточную скорость.

Героя почти загнали в угол, патроны на исходе... Самое время искать укрытие и драпать со всех ног.

Темаdvd Crysis — Vulcano

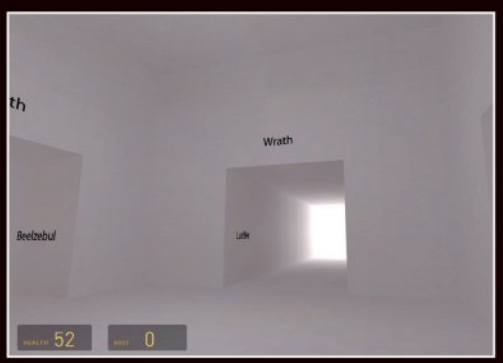
Разработчик: Helder Pinto – [HP] ● **Размер:** 90 Мб

С одной стороны, **Vulcano** — это типичная сингловая карта для **Crysis**, которую неподготовленному человеку трудно отличить от любого уровня из оригинальной игры. Те же тропические острова, джунгли, солнце и маленькие визгливые северокорейцы с автоматами. Но это только обертка (которая все еще пользуется успехом у игроков, модеров и самих разработчиков игры — вспомните демонстрационные ролики **CryENGINE 3**). Начать с того, что Vulcano заняла первое место в номинации Fun and Gameplay на престижном конкурсе **Intel Crysis Mapping Contest**, — то есть сильна прежде всего тем, чего так не хватало оригинальной игре, и вдобавок имеет собственную сюжетную линию. Крайне советуем всем, кто все еще играет в Crysis.

Темаdvd Half-Life 2 — Mad World

Разработчик: evan0605 ● **Размер:** 206 Мб

Mad World — это не только музыкальная баллада из 1980-х, недавняя черно-белая игра для Nintendo Wii, но и один из самых необычных модов для **Half-Life 2**, который нам только приходилось видеть. Большую часть времени Mad World выглядит как лабиринт из белых стен с черными надписями, по которым и нужно ориентироваться в пространстве, отвечая на вопросы и угадывая правильный путь. Так выглядит подсознание человека, подключенного к аппарату Mad World, и все, что от вас требуется, — не затеряться там. Подсознание состоит из трех этапов со своими уникальными головоломками — начиная от цитат из Библии (требуется хорошее знание английского языка!) до отсылок к «Индиане Джонсу» и несложных математических упражнений. Настоящий артхаус.



Темаdvd Armed Assault — Osetia War Mod

Разработчик: SARMAT Studio ● **Размер:** 185 Мб

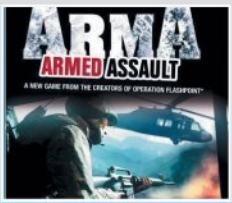
Война между Грузией и Осетией, вспыхнувшая летом прошлого года, никак не могла остаться незамеченной поклонниками главного военного симулятора современности. Модмейкеры из коллектива **SARMAT Studio** собрались с силами и выложились по полной — сделали образцово-показательную модификацию (а точнее говоря — контент-пак) на тему грузино-осетинского конфликта для **Armed Assault**. Установив **Osetia War Mod**, вы избавите себя от необходимости ставить многочисленные дополнения поодиночке. Здесь вы получите все и сразу — модели транспортных средств, солдат, оружие и много чего еще. Большая часть техники тут, ясное дело, российского производства, а среди моделей бойцов имеются и наши миротворцы.

Темаdvd rFactor — FSOne 2008

Разработчик: International Pro Modding ● **Размер:** 726 Мб

Вот и началась волна качественных «формульных» модов, которую мы предрекали в прошлом номере. Жаль, что самый новый (и пока что лучший) из них — **FSOne 2008** — посвящен сезону прошлого года, но это и понятно. Сделать мод такого уровня меньше чем за год силами небольшой команды практически нереально. Зато теперь, после выхода этого дополнения, тему сезона-2008 можно окончательно закрывать — здесь есть все, чтобы еще раз пережить прошлогоднее сражение «Феррари» и «Мак-Ларена» (чьи машины сейчас глотают пыль в середине пелотона) за чемпионский титул. Точные модели машин с различными вариантами аэродинамики (на начало и конец сезона), будоражащий воображение звук моторов и интересная, не слишком сложная физика.

патчи



Armed Assault

Версия: 1.16

Рейтинг ★★★★☆

Company of Heroes: Tales of Valor

Версия: 2.502

Рейтинг ★★★☆☆

King's Bounty: Принцесса в доспехах

Версия: 1.1

Рейтинг ★★★★☆

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

Версия: 1.5.09

Рейтинг ★★★☆☆

Bully: Scholarship Edition

Версия: 1.02

Рейтинг ★★★★☆

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

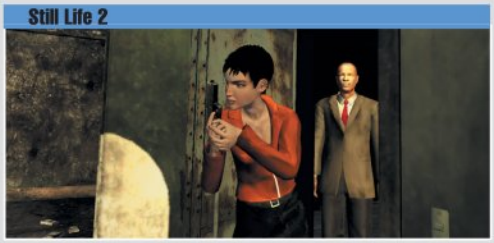
Версия: 1.01

Рейтинг ★★★☆☆

Есть вероятность, что перед отправкой диска в печать выйдут и другие жизненно важные патчи для актуальных игр. Их вы всегда сможете найти на нашем DVD.

DEMO блок

Still Life 2



Продолжение лучшего детективного нуар-квеста последних лет немного потеряло в интриге и шарме, но зато наконец-то позволит узнать окончание истории, недорассказанной в 2005 году.

Battlestations: Pacific

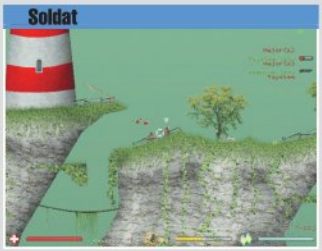
Лучшая игра для тех, кто интересуется военно-морским флотом времен Второй мировой, но при этом не хочет осваивать серьезные симуляторы. Здесь можно порулить всем — от самолета до авианосца — и, конечно же, пустить в расход пару сотен японских камикадзе.

Plants vs. Zombies

Plants vs. Zombies — небольшой уголок безумия в сегодняшнем «Демоблоке». Это аркада, в которой нужно отражать атаки зомби с помощью… растений, высаживая их на пути мертвецов.

интересности

Soldat



Двухмерный экшен, заимствующий множество идей из Counter-Strike, Quake и Unreal Tournament. Основной упор в Soldat сделан на мультиплеерные сражения, которые в двухмерном пространстве могут подарить массу новых ощущений.

P.U.R.E.

Классическая RTS, сделанная по рецептам, которым уже сто лет в обед. Строительство базы, добыча ресурсов, апгрейды, штамповка юнитов и нарочитая неспешность происходящего — все это чистая классика, на что и намекают разработчики в названии.

Tag: The Power of Paint

Головоломка с совершенно потрясающим визуальным стилем, прикрывающаяся личиной трехмерного платформера. Ближайший аналог — Portal, только вместо Portal Gun здесь выступает пневматический маркер, которым можно рисовать новые платформы для прыжков.

Видеомания

«Видеомания» — это ежемесячное видеоприложение к «Игромании». Каждый месяц вас ждет эксклюзивное игровое видео! Смотрите в наших выпусках:

Как вы уже знаете, мы запустили новый журнал — «Игромания Лайт». Естественно, многих из вас интересует содержание «Видеомании» в лайт-варианте. Ведь если сам журнал по большому счету повторяет содержание большой «Игромании», то с «Видеоманией» все немного иначе. Как мы шутим, где «Игромания Лайт» — там «Видеомания Хеви». Для нас два дополнительных диска в месяц — прежде всего возможность опубликовать то, что мы пока не можем вместить в ежемесячный выпуск. Дело в том, что наша **FXA Studio**, занимающаяся видеонаправлением, уже больше года производит гигантское количество материалов, и только часть из них попадает в большую «Видеоманию».

Мы делаем обзоры и тонны геймплейных роликов, которые никто никогда не видит, — они складываются в архив для игроманского сайта. Мы переводим гигантские конференции, которые в 80% случаев режутся на видеоновости и не попадают в номер из-за нехватки места. У нас почти никогда не влезают быстрые прохождения игр, которые так нравятся многим. Мы не выкладываем геймплейные ролики к играм, которые только что вышли, даже несмотря на то что многие просят о них, — у нас просто нет места. С раздела Special вылетает до 40% материалов — все из-за той же нехватки места. Мы пережимаем в низком разрешении кадры из очень красивых игр. Мы это ненавидим, но приходится.

Но это нормально — именно путем тщательного отсева, миллиона компромиссов и кропотливой работы над каждым сюжетом и делается видеоприложение с лучшим и самым полезным видео за месяц. Но ведь есть не лучшее, а просто хорошее видео. Многим интересно посмотреть, как выглядят вышедшие за последние две недели игры в идеальном качестве. Увидеть конференции KPI и GDC целиком, а не только аналитический их обзор. Именно для этого у нас теперь есть «Лайт», хотя планов насчет него даже больше, чем материалов.

По сути, «Игромания Лайт» — это второй и третий дополнительные диски «Видеомании» за месяц. Это самая оперативная информация по вышедшим играм и те сюжеты, что не влезли в большую. В будущем к этой цепочке подключится и сайт, наполненный тем же контентом, но о нем — в другой раз.

С большой «Видеоманией» ничего плохого не случится — весь фокус по-прежнему на ней. Здесь самые интересные и эксклюзивные материалы, мнения редакторов о главных играх и многое другое. Текущий номер — лучшее тому доказательство. Вы увидите, как создавались «**Аллоды онлайн**», мы запустим финальный отсчет до выхода «**S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти**», посетим запись игровой музыки с симфоническим оркестром, покажем продолжение истории **GTA** и многое-многое другое. Как я не раз говорил, 2009-й — год перемен. И это только начало.

Антон Логвинов, продюсер видеонаправления

Разделы «Видеомании»

Видеоновости

Ежемесячная порция нового игрового видео. Все самое интересное, что за последний месяц случилось в игровой индустрии. Самая горячая и подробнейшая информация, эксклюзивные репортажи из разных частей света и ролики, озвученные профессиональными актерами.

Special

Будь мы в Лос-Анджелесе, Лондоне, Лейпциге или Токио — нам всегда найдется что рассказать своим зрителям. Самые разные и самые интересные репортажи со всего света: об играх, разработчиках и игровой индустрии.

На прилавках

Ежемесячные видеорецензии на главные игры месяца, а также личные рекомендации редакции «Во что поиграть в этом месяце». Кроме того, мы ежемесячно делаем видеообзоры официальных локализаций на российском рынке и сравниваем их с качеством игр-оригиналов.

Демотеатр

Свежие ролики с геймплеем из находящихся в разработке, но еще не вышедших игр. Мы стараемся отбирать только самые интересные проекты и выкладывать их ролики в высоком разрешении (HD).

Рекламная пауза

Подборка рекламных роликов популярных игр и консолей. Местами смешная, местами серьезная, но всегда без исключения — талантливая и изобретательная. Такую рекламу явно не захочется переключать.

Препортвью

Если какая-либо сильно ожидаемая игра выходит на консолях раньше, чем на компьютерах, мы обязательно делаем по ней подробный и обстоятельный обзор (так называемое препортвью), в котором рассказываем обо всех самых интересных подробностях проекта.

Развлекательный канал

Клипы, лучшие интро из игр, монтажные ролики и многое-многое другое, что проходит по категории «Развлекательное видео». Если вы хотите что-то видеть в этом разделе — обязательно напишите нам!

Как попасть в «Видеоманию»

Вы любите игры и умеете делать видеоролики? Считаете, что ваша работа достойна появления в **«Видеомании»**? Тогда в чем дело? Срочно свяжитесь с нами!

Шаг 1. Для начала напишите на ***video@igromania.ru*** письмо и расскажите о своем ролике.

Шаг 2. Потом мы дадим вам доступ на специальный FTP, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть помещен в архив. В архиве должен лежать текстовый файл с вашим именем и описанием ролика. Присылайте ролики в как можно более хорошем качестве. Совсем большие (по 300 Мб) присылать не стоит, но и ужимать двадцать минут в 1 Мб не надо.

Шаг 3. Мы скачиваем, смотрим и решаем — пойдет он на диск или нет. Если ролик нам понравится, то вы определенно увидите его в одной из ближайших «Видеоманий». Да, и, посылая работу, убедитесь, что она соответствует качеству других работ, размещаемых в «Развлекательном канале».

Внимание! При создании своих работ используйте только музыку из игр! Это правда важно.

ASUS рекомендует Windows Vista® Home Premium
Ноутбуки ASUS Серии N.
НАВСТРЕЧУ БУДУЩЕМУ
Новый ноутбук ASUS N51V, созданный на базе процессорной технологии Intel® Centrino® 2, с предустановленной подлинной Windows Vista® Home Premium, предлагает пользователям самые инновационные функции, технологии и эксклюзивный дизайн.
Технология ASUS Express Gate дает возможность использовать Skype™, слушать музыку, получать и отправлять сообщения электронной почты через веб-интерфейс или искать информацию в сети Internet всего через 8 секунд* после включения ноутбука.
ASUS N51V – один из первых ноутбуков, оснащенных технологией Super Hybrid Engine (SHE), которая является логичным продолжением ASUS Power4Gear eXtreme и содержит её обновленную версию ASUS Power4Gear Hybrid, а также аппаратные компоненты.
В зависимости от требований пользователя SHE может обеспечивать повышение производительности или увеличение времени автономной работы. Благодаря предустановленным режимам SHE пользователи могут самостоятельно регулировать часть параметров.
Ноутбуки ASUS серии N оснащены эксклюзивным ПО ASUS Smart Logon, позволяющим не вводить пароль для того, чтобы начать работу – владелец ноутбука автоматически получит доступ к информации после идентификации с помощью веб-камеры.
*В зависимости от конфигурации системы.
ASUS
intel Centrino 2 inside™
Ищи знак Intel Inside®
Товар сертифицирован, на правах рекламы.
Всемирная гарантия 2 года
www.asus.ru
Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999
ASUS4YOU (495) 585-80-45; Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30; СтартМастер (495) 785-85-55, (800) 555-8-555; POLARIS (495) 755-55-57
Москва: Аваком-М (495) 730-74-54, ION (495) 5-444-333, Нотик (495) 231-14-88, Респект (495) 177-40-77, Санрайз (495) 788-80-88, TFK (495) 739-08-28, Tenfold Group (495) 580-63-85, USN (495) 775-82-02, Ф-Центр (495) 925-64-47, NEXUS (495) 628-23-67, OLDI (495) 221-11-11, ПИРИТ (495) 785-55-54, Мерлион (495) 981-84-84, Elko (495) 234-28-45, Пронет (495) 789-38-46, Юпитер (499) 271-83-50, OCS (495) 995-25-75, (812) 324-28-70
Санкт-Петербург: Цифры (812) 320-80-70, NBCom (812) 329-70-00, Кей (812) 074, Компьютерный мир (812) 333-00-33, СТР Компьютерс (812) 542-45-51; Владивосток: ДНС (4232) 300-454; Воронеж: РЕТ (4732) 77-93-39; Екатеринбург: Буква (343) 22-22-025, Санрайз (343) 261-39-15; Ижевск: Корпорация «Центр» (3412) 91-88-11; Иркутск: Wizard (3952) 258-001; Казань: Ноутбукофф (843) 264-26-01; Киров: Портал (8332) 35-41-07, Технополис (8332) 480-888; Краснодар: Владос (861) 210-10-01, Санрайз (861) 210-00-66; Красноярск: Аверс (3912) 560-561, Старком (3912) 49-11-11; Липецк: Регард-тур (4742) 220-555; Новосибирск: НЭТА (383) 216-33-11, Техносити (383) 212-53-33, Левел (383) 212-00-05, Готти (383) 362-00-44; Норильск: Юрмала-М (3919) 46-73-36; Омск: Ритм (3812) 23-64-00; Пермь: Ноутбукофф (342) 270-01-11; Ростов-на-Дону: Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18; Самара: Прагма (846) 270-17-01, Санрайз (846) 241-67-53, Сателлит (846) 224-00-00; Саратов: АТТО (8452) 444-111; Томск: Интант (3822) 56-00-56; Тюмень: Арсенал+ (3452) 797-070; Уфа: Кламас (347) 291-21-12, ФортеВД (347) 260-00-00
Intel, логотип Intel, Centrino и Centrino Inside являются товарными знаками корпорации Intel в США и других странах.

RED DEAD REDEMPTION

И БУДЕТ КРОВЬ

Жанр
GTA на Диком Западе
Издатель
Rockstar Games
Разработчик
Rockstar San Diego
Издатель в России/локализатор
Софт Клаб
Похожесть
Gun
Red Dead Revolver
Мультиплеер
Без подробностей
Дата выхода
Конец 2009 года
Сайт игры
www.reddeadredemption.com

«Игромания» смотрит Red Dead Redemption — лучший интерактивный вестерн в истории человечества

ЧТО? Сиквел Red Dead Revolver (PS2, Xbox) — с огромным открытым миром, настоящей экосистемой и механикой GTA 4.

ГДЕ? Лондон, офис Rockstar Games. Где-то за соседней стеной, должно быть, делают GTA 5.

Вестерн мертв. Никого не интересуют его герои, его односложная драма, никому, в конце концов, не интересно смотреть на то, как потные мужики два часа скачут куда-то на лошадях и постреливают друг в друга из револьверов. В кинематографе вестерн прожил долгую и довольно счастливую жизнь: было «Большое ограбление поезда» (1903), было десятилетие грандиозной популярности (1940-1950), была «Великолепная семерка», были Джон Форд и Джон Уэйн.

Когда в шестидесятых показалось, что вестерн устарел, итальянец Серджио Леоне снял начинающего американского актера Клинта Иствуда в картине «За пригоршню долларов», а некто Эннио Морриконе (под псевдонимом Дэн Савио) написал для фильма музыку. И все закрутилось по-новому, началась эпоха спагетти-вестернов, глядя на которые было не очень понятно, смеются ли итальянцы над жанром или все-таки любят его (по всему выходило и то и другое).

Так появились «Хороший, плохой, злой», «Однажды на Диком Западе» и «На несколько долларов больше». Наконец, когда итальянцы перестали интриговать, пришли новые американцы и сочинили вестерну кровавую эпитафию. В «Дикой банде» пьяница и гений Сэм Пекинпа деконструировал миф о Диком Западе: он показал, что на самом деле происходит, когда человеку стреляют в лицо из револьвера, показал, сколько изуродованных трупов оставляет за собой любой романтический герой на скакуне. Показал,

Знакомьтесь, Джон Марстон, бывший бандит, примерный семьянин, убийца на службе Бюро.

GTA 4 с трудом выдерживала крупные планы героев. Но в вестерне без них никуда.

наконец, как все это закончилось. Ревизионистские вестерны 60-70-х выпотрошили и похоронили жанр: про его героев и проблематику все стало окончательно ясно.

Компьютерные игры в своем нынешнем развитии дошли разве что до спагетти-вестернов. По большому счету любая игра про Дикий Запад — это такая интерактивная версия «ковбойцев и индейцев». Там односложная драма, наивные герои и картонная мораль. **Rockstar Games** берутся исправить эту ситуацию.

Старикам здесь не место

Мало кто знает, что **Red Dead Revolver** (2004), вестерн от третьего лица, на самом деле *не был* разработан Rockstar Games. За полгода до релиза они приобрели игру у японцев **Capcom** и доделали силами **Rockstar San Diego**. Прежде всего — добавили своего фирменного сумасбродства. Red Dead Revolver — настоящая кунсткамера «рокстаровских» персонажей. Там были ковбои-клоуны (очень смешно пародировавшие ковенантов из **Halo**), какие-то идиотские волшебники из бродячего цирка, огромный жирный босс по имени Свинья, увешанный динамитом, а также ковбой-англичанин в костюме и котелке. Red Dead Revolver — общепризнанно одна из самых слабых работ Rockstar, ее средний рейтинг колеблется в районе 70%. И там, безусловно, есть к чему придраться — Rockstar San Diego явно доделывали игру буквально на ходу. Вместе с тем это все еще самый продуманный интерактивный спагетти-вестерн: стрелять в нем интересно до сих пор.

В Red Dead Revolver имелась нехитрая, но эффективная система укрытий, модное на тот момент slo-mo (называлось Dead Eye), придурковатый задор, характерный для всех фильмов Леоне, и понятное с первых минут разделение на хороших (главгерой) и плохих (все остальные). Кроме того, Rockstar San Diego придумали отличную механику для дуэлей (которую с минимальными изменениями стянули в свой **Call of Juarez** поляки **Techland**): сразу после того, как герой выхватывал пистолет, время замирало, а вам давалось несколько секунд на то, чтобы навести нарочито медленно ползущий прицел на врага. Противник, соответственно, пытался в это время сделать то же самое. Кто успел — на того гроб не заказываем. Ну и конечно, сюжет — хрестоматийная история мести, в рамках которой очень здорово было обосновано умение героя замедлять время (он вроде как в гневе схватился за раскаленную рукоятку фамильного револьвера и отстрелил обидчику руку).

Идеи Red Dead Revolver успешно капитализировали сначала **Neversoft** (см. их **Gun**), а потом упомянутые уже поляки Techland. Но ни те ни другие не смогли выйти за территорию спагетти-вестернов. Как выяснилось, все это время Rockstar San Diego готовились сделать необходимый шаг. **Red Dead Redemption** — это электронное надгробие для интерактивных вестернов. Мы видели тридцать минут живого геймплея Red Dead Redemption и можем с уверенностью констатировать — в этом году тема вестерна будет закрыта с подобающими почестями.

100 ружей

Авторы Red Dead Redemption черпают вдохновение из последней главы в истории жанра. Это грязная, смурная, кровавая и очень некрасивая история. Как и «Дикая банда» (которая ходит у разработчиков в главных источниках вдохновения), игра стартует в начале XX века. Дикий Запад, каким мы знаем его по классическим вестернам, умирает. Его убивают телеграф, индустриализация, цивилизация и закон. Бандитам и грабителям в новой картине мира нет места: правительство формирует Бюро (позже оно превратится в Федеральное бюро расследований, т.е. ФБР), задача которого — найти и стереть с лица земли любого, кто все еще считает возможным завалиться в банк с револьвером и потребовать содержимое сейфа. Как это часто бывает, Бюро действует ничуть не лучше тех, против кого борется, — без оглядок на закон и совесть они убивают и шантажируют всех, кто попадает под руку.

Rockstar всегда потрясающе работали с естественным светом, но в Red Dead Redemption они явно берут новую высоту.

Смерть героя

Жизненный путь вестерна

Большое ограбление поезда (1903)

Десятиминутная веха в истории кино, один из первых фильмов, в котором присутствовал связный сюжет и так называемая нарративная логика (то есть переход от одной сцены к другой был продиктован сценарием, а не фантазией авторов). Сюжет — титульное ограбление поезда — не самая изощренная история в мире, но финальный кадр с направленным на нас дулом револьвера в свое время напугал зрителей не меньше, чем знаменитое «Прибытие поезда» братьев Люмьер.

Как был завоеван Запад (1962)

Титаническое (два с лишним часа) жизнеописание четырех поколений американских колонизаторов Дикого Запада. Размашистая, богатая сага, классика традиционных вестернов Джона Форда. Фильм разбит на пять глав («Реки», «Пустоши», «Бандиты», «Гражданская война» и «Железная дорога»). Форд на самом деле снял только один из них — про войну Севера с Югом. «Как был завоеван Запад» входит во все возможные списки великих, лучших и главных фильмов в истории кино и включен в Библиотеку Конгресса США. Восстановленная версия не так давно вышла на Blu-ray.

За пригоршню долларов (1964)

Первый фильм в знаменитой «долларовой трилогии» Серджио Леоне (два других — «На несколько долларов больше» и «Хороший, плохой, злой») с Клинтом Иствудом. Безымянный ковбой в знаменитом (и довольно нелепом) пончо приезжает в город, который целиком контролируют две противоборствующие банды, и решает подзаработать на их вражде. Ремейк «Телохранителя» Куросавы, в 1996-м переснят с Брюсом Уиллисом под названием «Герой-одиночка» (Last Man Standing).

Дикая банда (1969)

Деконструкция мифа о героях вестерна. Стареющие и обозленные друг на друга бандиты решаются на последнее дело. По их следу нехотя скачет лучший друг, которого выпустили из тюрьмы для того, чтобы он помог найти и убить бывших коллег. Мрачный, хриплый и очень грустный фильм, в котором последовательно уничтожаются все легенды вестерна. Лучшая метафора — открывающий кадр с большим, сильным, но неповоротливым скорпионом, которого медленно пожирают мелкие муравьи.

Если вы вдруг остались без лошади посреди безлюдной степи — всегда есть вариант приручить кого-нибудь из дикого табуна.

Если в GTA 4 магазин одежды использовался для того, чтобы составить как можно более нелепый наряд, то тут мы наверняка будем придирчиво подбирать шпоры под цвет пряжки ремня.

Главный герой Джон Марстон — бывший участник знаменитой банды. Вот уже несколько лет он живет с семьей «в отставке» и не разъезжает с платком на лице. Тем не менее Бюро заглядывает к нему с ультиматумом — либо он поможет выследить и убить бывших друзей, либо будет плохо. Марстон соглашается.

Белое солнце пустыни

Авторы Red Dead Redemption, Rockstar San Diego, известны в первую очередь тем, что на их технологии работают все современные проекты компании, начиная с **Rockstar Games Presents Table Tennis**. Технологию **RAGE**, которая лежит в основе **GTA 4**, **Midnight Club Los Angeles** и упомянутого уже «настольного тенниса», изобрели они. Они же в свое время придумали для Rockstar всю гоночную серию Midnight Club. То есть от этой студии можно было ожидать чего угодно, но не того, что мы увидели.

Первый кадр из Red Dead Redemption — огромный каньон. Ущелья, гигантские валуны, около озера пасется табун лошадей. «Это, пожалуй, самая большая наша игра», — поясняет Бен Дженнингс, пиар-менеджер Rockstar. У нас несколько плывет в глазах — значит, это все-таки правда. Red Dead Redemption — действительно «GTA 4 на Диком Западе». Это необъятный мир, созданный с тем же вниманием к деталям, с каким в свое время был сконструирован Либерти-Сити. Что-то подобное было и в Gun, но сравнивать творчество Never-soft с Red Dead Redem-ption — это примерно как сравнивать любительскую постановку «Конька-Горбунка» с премьерой в Большом театре. То есть «Конек-Горбунок» — это, безусловно, очень трогательно, но масштабы, что называется, несопоставимы.

В это трудно поверить, но Red Dead Redemption действительно *больше*, чем GTA 4. В первую очередь потому, что там был все-таки город, а тут — огромные, бескрайние просторы. И сразу становится ясно, чего так недостает истории про Нико Белича. Приключения. При всем уважении к творчеству **Rockstar North**, они все-таки заняты живописанием быта восточноевропейской иммиграции. Заплеванные квартиры, кокаин с самоваром, проститутки и дешевый стриптиз — не самая приятная атмосфера.

Другое дело — Red Dead Redemption. Это тот редкий случай, когда хочется наплевать на все сюжетные миссии, срочно залезть на лошадь и поскакать вон к тому ущелью. Просто чтобы посмотреть, что там. А «там» может быть что угодно. Red Dead Redemption — игра, в которой придется очень много ездить по безлюдным просторам, и для того, чтобы нам не было скучно, тут постоянно что-нибудь происходит. Шериф вешает на суку пойманного бандита. Кто-то грабит дилижанс. Навстречу несутся три дамы в оборчатых юбках. Священник семенит на осле. Плотность случайных зарисовок на квадратный километр высокополигональных пустошей просто запредельная. И разумеется, в каждой из упомянутых мизансцен мы можем принять самое непосредственное участие. Чувство свободы, которым так знаменита GTA, тут многократно усиливается благодаря обстановке. Перспектива исследовать очередную подворотню в современном мегаполисе (что мы там не видели?) меркнет по сравнению с возможностью залезть на какую-нибудь гору и посмотреть, *что там*. Red Dead Redemption пробуждает в любом взрослом мужчине давно, казалось бы, утраченное ощущение — когда кажется, что за каждым углом тебя ждет *приключение*.

Не последнюю роль в этом процессе играют животные. Red Dead Redemption — первая игра Rockstar, к которой приделана полноценная функционирующая экосистема. Ваша лошадь вполне может встать на дыбы, завидев у себя под копытами змею. На трупы людей и животных слетаются стервятники. За ними приходят койоты. Под ногами копошатся какие-то тушканчики, суслики и прочая мелочь. Все они формируют пищевую цепочку, на вершине которой совершенно необязательно стоит человек: в каком-нибудь ущелье на вас вполне может напасть пума или медведь. Экосистема придумана тут не только для увеселения, но и для заработка: при желании можно все бросить и уехать на три дня на охоту. А затем сбыть шкуры в ближайшем населенном пункте.

Red Dead Redemption — далеко не спагетти-вестерн с его односложной моралью.

Сложно представить себе мужчину, который не влюбится в игру, где можно делать так…

Непрощенный

Пока мы с неподдельным восторгом смотрим на выруливший из-за горы поезд, сотрудники Rockstar вежливо направляют героя в сторону города, к первой сюжетной миссии. Расклад следующий: Марстон должен обменять пойманного бандита на свою подругу, которую очень некстати обещают повесить. Rockstar, отточившие свою режиссуру еще в GTA 4, тут, что называется, дорвались до фактуры. Миссия открывается кадром, которого не постеснялся бы Сэм Пекинпа: через залитый полуденным солнцем город Марстон ведет перед собой заложника с завязанными руками, тот нехотя волочит ноги по пыльной улице, видимо подозревая, что будет дальше. Потому что уже буквально через минуту, в ходе непродолжительного диалога, бывшие коллеги сносят ему из револьвера полголовы. Одновременно с этим Марстонову подругу оставляют болтаться с петлей на шее: у Джона есть буквально несколько минут, чтобы прорваться к ней через весь город и перерезать веревку.

И тут начинается экшен. Причем такой, что каждые пять минут хочется привстать на цыпочки от восторга — Марстон кубарем, поднимая пыль, бросается к трупу коровы и использует его как укрытие (боевая механика практически полностью перекочевала сюда из GTA 4). Пули отрывают от туши внушительные куски, пока мы одного за другим снимаем врагов с крыш. AI-технология Euphoria, которой все восхищались в GTA 4, как будто создана для того, чтобы работать на этого вестернов: вот выстрелом врагу сносит шляпу, он чуть приседает, и следующая пуля буквально вгрызается ему в лицо. Голова запрокидывается назад, бандит обдает кровавым фонтаном крышу и медленно, считая остатками затылка доски, съезжает вниз. Регулятор насилия в Red Dead Redemption выкручен на максимум — авторы честно, без прикрас, моделируют результаты работы револьвера начала века. А там было мало красивого: враги хватаются за перебитые ноги и уже в следующую минуту поливают улицу остатками своего лица.

Разработчики тем временем набирают обороты. Следующая миссия убирает все выступления в жанре «стационарного шутера», включая недавний расстрел зомби-мотоциклистов в **Resident Evil 5**: Марстон обороняет дилижанс, пока тот на ходу пытаются взять грабители. Тонкость в том, что у Джона в руках здоровенный шотган, который буквально рвет людей в клочья. Бандиты, размахивая руками, слетают с лошадей, попадают под копыта напарников, кто-то успевает запрыгнуть на крышу, получает заряд дроби, и в следующую секунду ему по груди проезжают колеса нашего дилижанса. Лошади спотыкаются, валятся в пыль, на них налетают другие, в воздух, вместе с клубами пыли, взлетают шляпы, оружие.

И наконец, завершающая миссия — конечно, оборона поезда. Марстон на полном скаку влетает в толпу людей. Кто-то гибнет под копытами, кого-то настигает пуля, кто-то

…и вот так.

умудряется увернуться, сесть на лошадь и продолжить преследование. «У лошади есть свой собственный AI, — поясняют рокстаровцы. — Во время перестрелок они сами объезжают препятствия и вообще ведут себя разумно. Вам в этом случае надо заботиться о стрельбе, а не об управлении».

На этих словах картинка вдруг теряет цвета и замирает. На экране появляется сначала один прицел, затем второй, третий, четвертый, пятый и шестой. Марстон аккуратно распределяет их между противниками, и в следующую секунду сразу шестеро врагов слетают с лошадей. Dead Eye возвращается в двух вариантах. Помимо указанного выше (доступен только с револьверами), есть и классический рапид. Казалось бы, slo-mo сегодня — дурной вкус, атавизм, так уже никто не делает. Но благодаря Euphoria замедлять время снова становится интересно: вы увлеченно наблюдаете за поведением врагов, затем, как у них подгибаются ноги, как слетают шляпы, как они реагируют на попадание пуль.

Кроме того, Red Dead Redemption невероятно, неприлично красиво выглядит. Марстон — «самый детальный наш герой», по заверениям Rockstar, и это — чистая правда. Он буквально усыпан мелкими деталями: патронташ бликует на солнце, револьвер колышется в кобуре, винтовка трясется за спиной — все оружие, которое Джон носит с собой, можно увидеть на нем своими глазами. Ну и конечно, знаменитый рокстаровский закат. Они умеют работать с закатным светом, как ни один другой разработчик в мире. Когда солнце постепенно опускается вниз и все вокруг окрашивается в багровые тона, а вы в это время лениво скачете на лошади через пустыню — кажется, что жизнь, в общем, удалась.

В Red Dead Redemption в качестве укрытия можно использовать все что угодно. Включая трупы животных.

■■■

За кадром Rockstar оставляют массу деталей. Во-первых, мини-игры — нам показали всего одну, в которой Марстон соревновался в скоростном продевании ножа между пальцев. Но будет, конечно, больше. Во-вторых, классические GTA-забавы вроде противостояния полиции. Как будут складываться в Red Dead Redemption ваши отношения с правоохранительными органами, не знают пока даже сами разработчики. «Главное — мы не хотим, чтобы игроки вырезали целые города, потому что им просто станет скучно. То есть мы, конечно, оставим такую возможность, но сделать это будет очень трудно», — поясняет Бен. И наконец, в-третьих, мультиплеер. Он определенно будет, но про него пока не известно ровным счетом ничего.

Честно говоря, даже если бы презентация Red Dead Redemption свелась к короткому галопу по пустоши и одной перестрелке, этого бы вполне хватило на то, чтобы записать игру в список самых ожидаемых и многообещающих релизов этого года. Тут по большому счету есть все, что нужно для простого мужского счастья: свобода, живой и охотно реагирующий на ваши действия мир и феноменальный экшен. Но есть также и то, чего не хватало GTA 4 и всем ее последователям, — дух приключения. Настоящего, последнего приключения. Red Dead Redemption — это пускай запоздалый, но очень дорогой и искренний поклон великому жанру. Вестерн, безусловно, мертв. Но его ждут самые пышные похороны, какие только можно себе представить.

P.S. По традиции, Red Dead Redemption анонсирован Rockstar для Xbox 360 и PS3. На все вопросы о PC-версии они искренне пожимают плечами. Поэтому, если вы надеетесь отдать вестерну почести на PC, мы бы прибавили к официальной дате выхода еще как минимум полгода. Но оно того стоит, поверьте. ■

Rockstar ничего не говорят про дуэли. Но они просто обязаны вернуться — какой вестерн без дуэлей?

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц «Первого взгляда»

В РАЗРАБОТКЕ

Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются «В центре внимания».

ВЕРДИКТ

Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

ЛОКАЛИЗАЦИИ

Наиболее полный обзор всех локализованных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

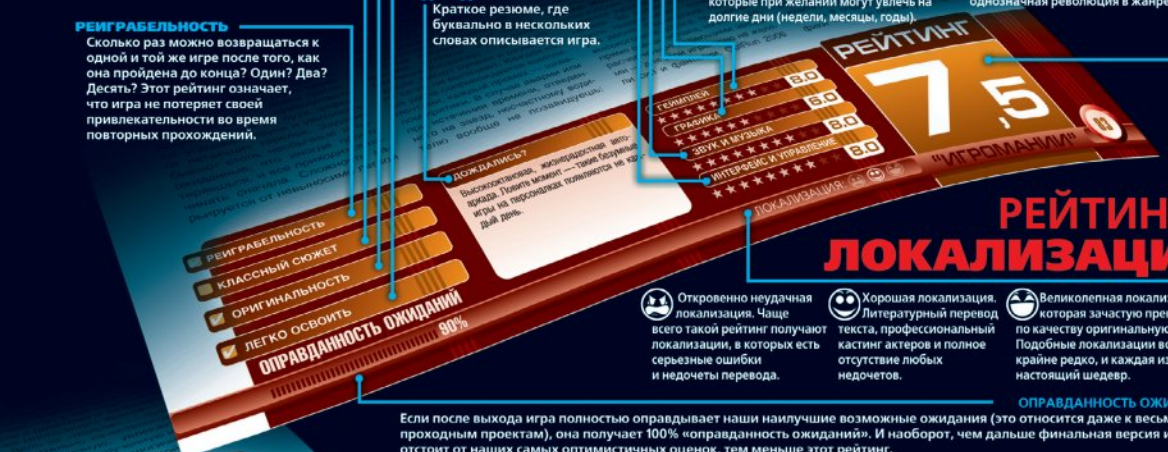
ГЕЙМПЛЕЙ
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА
Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА
В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?
Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.



РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)
Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПЛОХО)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)
То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)
Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)
Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)
Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

ВЫБОР РЕДАКЦИИ
Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

СУПЕР ГРАФИКА
Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ
Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

Кирилл Волошин

ЖАНР Квест

- Издатель: Не объявлен
- Разработчик: Autumn Moon Entertainment
- Похожесть: The Curse of Monkey Island; Sam & Max Hit the Road
- Мультиплеер: Отсутствует
- Сайт игры: www.avampyrestory2.com

ДАТА ВЫХОДА: Не объявлена

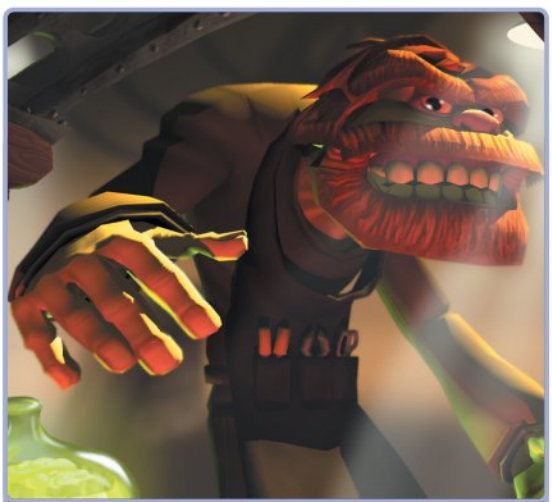
A VAMPYRE STORY 2

A BAT'S TALE

О том, что **A Vampyre Story** задумана как настоящий квестовый сериал, мы знали еще на стадии разработки. Но **Autumn Moon Entertainment** понадобилось почти полгода после выхода первой части (которая, напомним, стала одним из лучших квестов 2008 года), чтобы анонсировать вторую. Как выяснилось, за прошедшее время к Autumn Moon присоединились еще два бывших сотрудника **LucasArts**: Ларри Ахэрн и Джесси Кларк. Первый — легендарная фигура — был одним из ведущих дизайнеров в **Day of the Tentacle**, **Full Throttle** и **Sam & Max Hit the Road**.

В итоге Apple Moon Entertainment превратилась в натуральную «команду молодости нашей», и именно она создает сейчас **A Vampyre Story: A Bat's Tale**. Первые подробности о сиквеле нам рассказал Билл Тиллер — человек, девять лет отпахавший в LucasArts художником, человек, рисовавший **The Curse of Monkey Island** и **The Dig**, а ныне возглавляющий Autumn Moon Entertainment.

Помимо всего прочего, Тиллер раскрыл собственные художественные принципы: никаких черных пикселей, только оттенки серого и темного индиго. И никаких прямых линий.



Логичным заключением всей этой истории должен стать переход под знамена Apple Moon Entertainment Тима Шейфера. Давно пора.

«Теперь нас, наконец, не тревожат всякие технические проблемы, на которые постоянно приходилось отвлекаться во время работы над первой частью. Так что мы можем уделить больше внимания написанию и редактированию шуток и диалогов. Собственно, для этого и приглашены Джесси и Ларри. Если с первой игрой мы действовали по принципу «чем больше, тем лучше», то сейчас идем несколько иным путем: главное не количество шуток, а их качество», — радуется Тернер.

A Vampyre Story, напомним, закончилась крайне интригующим образом: оперная дива Мона де ля Фитт вырвалась, наконец, из замка коварного вампира, но вскоре угодила в лапы маниакального, мстительного доктора Риги Мортуса. Тот запер ее в своей секретной лаборатории, и теперь все надежды на спасение связаны с верным другом Моны, болтливой летучей мышью по имени Фродерик. Большую часть времени играть мы будем именно за этого крылатого товарища. А после того, как певичка обретет свободу, они вместе с Фродериком продолжат искать дорогу в Париж.

Для сиквела запланировано более 50 локаций, но основных три: помимо лаборатории Риги Мортуса, это странноватая деревня раздраженных спортивных фанатов под названием Готфорд-Фоллс, а также сумасшедший дом Dr. Legume's Home for the Sanity Challenged, персонал которого, по словам Билла Тиллера, «испытывает трудности с квалифицированным менеджментом».

Естественно, помимо старых знакомых нас ждет встреча с новыми уморительными персонажами. Среди них: неуклюжий фокусник The Great Fauxdini, маньяк Jack the Gimper, а также «эгоистичный, лишенный таланта артист, известный как Raven Gothguy». Плюс группировка летучих мышей-гангстеров — the notorious Belfry Boyz bat thugs. Скучно, в общем, не будет. Особенно с такими разработчиками.

Во всем остальном игра претерпит минимальные изменения. Появятся новые типы пазлов и, возможно, мини-игры — авторы еще прорабатывают этот вопрос и пока не готовы поделиться подробностями. Подкорректируют принципы взаимодействия с предметами. Движок будет прежний, разработчики лишь подправят некоторые технические шероховатости.

Куда важнее знать, что A Vampyre Story 2: A Bat's Tale выйдет после релиза другого, пока еще не анонсированного проекта Autumn Moon Entertainment, который сейчас проходит под кодовым названием **Teal Harvest game**. Когда именно это случится — пока толком не известно.

■ ■ ■

В дальнейших планах Тиллера: научно-фантастический квест к 2010 году и продолжение Teal Harvest game. Будем надеяться, что все это не помешает приключениям Моны де ля Фитт и Фродерика. Во всяком случае, авторы твердо говорят о желании сделать не только вторую, но и третью, и даже четвертую часть A Vampyre Story. Что называется, в добрый путь.

P.S. Билл Тиллер: «Хочу обратиться к вашим читателям. Если есть какие-то пожелания по поводу возможных объектов для наших пародий, напишите об этом на ***billiwantyoutomakefunofthis@amegames.com***. И если ваша идея нам понравится, мы не только обыграем ее в A Vampyre Story 2, но и отблагодарим вас в титрах. А еще заплатим €12. Хотя, возможно, это незаконно». ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Продолжение одного из лучших квестов последних лет, из которого вы узнаете, что лучший друг человека — летучая мышь.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 50%

Александр Башкиров

ЖАНР Шутер

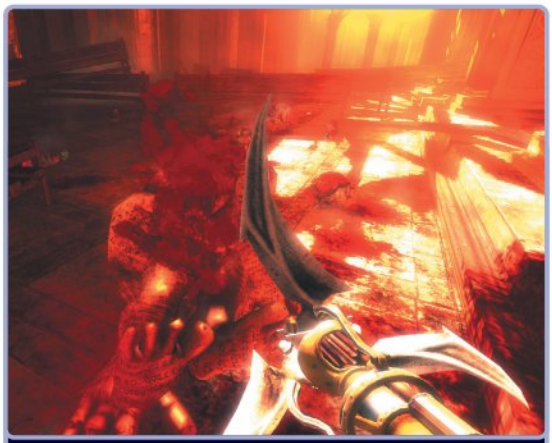
- Издатель: JoWooD Productions
- Разработчик: Homegrown Games
- Похожесть: Серия Painkiller; NecroVisioN; Serious Sam
- Мультиплеер: Интернет; Локальная сеть
- Сайт игры: www.homegrowngames.at

ДАТА ВЫХОДА: Конец 2009 года

PAINKILLER
RESURRECTION

В апреле 2009 года исполнилось пять лет с тех пор, как появился на свет **Painkiller** — последний по-настоящему великий шутер старой школы (это когда на вас в среднем выбегает от двадцати до ста двадцати врагов в минуту). Его авторы, поляки **People Can Fly**, давно сгинули в желудке **Epic Games**, но призрак Painkiller до сих пор бродит по Европе: те, кого не взяли в Epic, организовали студию **The Farm 51** и сделали на той же технологии хромоногий **NecroVisioN**, а издатель **JoWooD** в честь пятилетия объявил о разработке второй части, **Painkiller: Resurrection**.

Сиквел делает австрийская команда **Homegrown Games**, в активе у которой значится всего одна игра, **Robert D. Anderson & the Legacy of Cthulhu** (у нас издавалась под названием «**Проект «Андерсон»**), — довольно странная и дикая попытка скрестить шутер с квестом. Разработчики зовут себя нердами, литературными экспертами, поклонниками настольных ролевых игр и «любителями-энтузиастами, сотрудничающими с профессиональными художниками» (как выяснилось позже — из волгоградской студии **Med-Art**). На наши вопросы согласился ответить основатель и руководитель компании Йохан Эртл (он же уроженец СССР Иван Эртлов), в прошлом — топ-менеджер JoWooD и довольно известный европейский пиарщик.



Игра, в которой одновременно присутствуют расчлененка и сатанинский секатор, не может быть безнадежна по определению.

Если с технологиями в сиквеле все явно будет грустно, то вот с архитектурой все далеко не так однозначно.

У Painkiller: Resurrection новый главный герой — наемный убийца Уильям Шерман по прозвищу Дикий Билл, взорвавший школьный автобус и угодивший за это в чистилище. Учитывая тяжелое квесто-ролевое прошлое разработчиков, можно ли заподозрить игру в наличии серьезного взрослого сюжета про борьбу рая с адом за обладание отдельно взятой человеческой душой? «Сюжет у нас — дело добровольное, — говорит Эртл-Эртлов. — Если вы хотите просто расстреливать орды демонов — пожалуйста. Но если вам нравятся сюжетные шутеры, если вы хотите узнать побольше об окружающем вас мире, об ангелах и демонах, о том, где сейчас проживает Дэниел Гарнер из первого Painkiller... тогда в нашей игре можно найти массу намеков и прямых объяснений происходящим событиям». Встретит ли киллер в чистилище каких-то NPC из своей прошлой жизни? «Встретит. Но не обязательно *из своей*!»

Базовая игровая механика остается неизменной вот уже столько лет (а именно: «убей всех, и дверь откроется»), хотя разработчики обещают добавить не разглашаемые пока «новые возможности». Из свежего оружия интерес представляет устройство, стреляющее коктейлями Молотова. В обычном режиме это мини-ган, плюющийся бутылками с адской смесью; в альтернативном во врагов летят горящие коктейли. Урон от коктейлей меньше, чем от ракет, зато разлет огня очень большой — отлично помогает против мелких врагов!

Новые монстры будут мифические, биологические и классические. Из мифов заявлены големы и горгульи, из школьной биологии — гигантские земляные черви и бактерии, из классики — зомби-готы и зомби-проститутки.

Эртл бегло обрисовал нам локации: церковь, в которой умирает Билл, тайный храм в центре средневекового города, берега демонической Атлантиды.

Как и NecroVisioN, игра работает на технологии оригинального Painkiller и, судя по картинкам, внешне от него практически не отличается. «Мы делаем быстрый аркадный шутер, так что скорость для нас важнее любых красот. Но в игре будет очень приличное освещение от горящих снарядов, будут колебания воздуха вокруг огня и электрических разрядов, будут динамические тени для всех моделей и полный набор постэффектов». Ну а главным отличием Painkiller: Resurrection от просто Painkiller австрийцы считают... кооператив!

P.S. На сайте Homegrown Games сообщается, что нормальный сайт Painkiller: Resurrection им делать просто некогда, — все силы уходят на добавление в игру, извините, «сисек и пламени», а также на работу над оружием, которое стреляет молниями и сюрикенами. Чувствуется, серия в надежных руках. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Продолжение аркадного шутера старой закалки. Закалка та же, разработчики — молодые, начитанные и целеустремленные австрийцы.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 65%

Василий Ветлугин

ЖАНР Стратегия в реальном времени

ORDER OF WAR

- **Издатель**: Square Enix
- **Разработчик**: Wargaming.net
- **Издатель в России**: Новый диск
- **Похожесть**: Операция «Багратион»; World in Conflict
- **Мультиплеер**: Без подробностей
- **Сайт игры**: www.orderofwar.com

ДАТА ВЫХОДА

Осень 2009 года

Средневековая богословская загадка — сколько ангелов поместится на кончике иглы? Версия для XXI века звучит так: сколько стратегий про Вторую мировую выдержит игровая индустрия? **Wargaming.net** посчитали, что еще одна высадка в Нормандии игрокам не повредит, и анонсировали **Order of War**. Это стратегия. Про Вторую мировую. С высадкой в Нормандии. Чтобы создавать такой проект в 2009 году, следует обладать некоторой наглостью и безусловным талантом. У Wargaming.net есть и то и другое — в студии, например, утверждают, что Order of War — самая красивая WW2 RTS в мире. Там же заявляют, что это не столько стратегия в привычном понимании (бесконечная возня с танчиками, солдатиками и самолетиками), сколько интерактивное кино. Вы не выигрываете войну (ее выиграли еще в середине 40-х годов), вы ставите фильм о войне. У вас на голове не командирская фуражка, а мятая режиссерская кепка. К вашим услугам — доработанная технология «**Операции «Багратион»**», которая рисует кадры один эффектнее другого.

Можно, конечно, и правда вообразить себя пыльным генералом (в игре будут Эйзенхауэр, Паттон и другие архитекторы победы), но это скучно — так явно считают и сами Wargaming.net. Гораздо веселее представить, что вы на съемках исторического блокбастера, и вдоволь поиграть с камерой. Закаты, рассветы, тяжелая дорожная пыль, стоящая столбом за колонной бронетехники, — все это тут есть, но акцент в Order of War сделан в первую очередь на юнитах. Точнее, на их количестве — до 2000 боевых единиц на поле боя, одновременно. Мы, безусловно, помним про серию **Total War**, но в играх про Вторую мировую такой орды солдат (и с такой детализацией) еще не было.

Тем более что подчиненные под курсором сражаются сразу на нескольких участках фронта. В Order of War будет трудно победить, атакуя лишь на одном направлении: игра предполагает, что вы начнете грызть врага с разных сторон. Wargaming.net напоминают, что мы тут пришли не мышью кликать, а принимать верные и страшные решения. На каком участке фронта надавать посильнее? Где, наоборот, перейти к обороне и отсидеться? Вызывать ли штурмовики и бомбардировщики? Десантироваться на берег или сначала зачистить его огнем корабельных орудий? Танки, артиллерия, пехота всех сортов? Или, может, элитные подразделения — американские рейнджеры, советские красноармейцы и (зажмурьте глаза) эсесовцы!

К слову, опыт «Операции «Багратион» учтен — в Order of War появятся железнодорожное орудие «Леопольд» и реактивный истребитель FW190 F-8 с ракетами. Будут ли присутствовать летающие тарелки и подводные лодки с ядерными ракетами (в Рейхе разрабатывали и такое), пока не сообщается.

В отдельные моменты игра до неприличия напоминает «Ил-2: Штурмовик».

Зато известен примерный список операций, из которых мы смонтируем свой фильм: высадка в Нормандии (бу!), воздушный десант в Сент-Мер-Эглиз (первый французский город, освобожденный союзниками), операция «Кобра» и логично следующий за ней Фалезский котел, битва при Арракурте (американская версия Прохоровки) и многие другие.

Любопытно, что советская кампания будет протекать на территории Польши. В игре фигурирует знаменитое Варшавское восстание (в ходе него поляки попытались выбить немцев из Варшавы; советские войска, как известно, находились неподалеку, но в операции не участвовали) — один из самых драматических и противоречивых эпизодов польской кампании СССР.

■ ■ ■

Но самая удивительная новость относительно Order of War касается ее издателя. Это японцы **Square Enix**, известные прежде всего jRPG-серией **Final Fantasy**. Это их второй (после финансирования **Supreme Commander 2**) шаг по направлению к серьезным стратегиям.

Order of War обещает стать не только самой красивой, но и самой доступной RTS: на выбор предлагается сразу три уровня сложности, причем на низшем с врагом справится и обезьяна. Зато высший, как и всю игру, делали по Черчиллю — «Я не могу предложить ничего, кроме крови, тяжелого труда, слез и пота». ■

В Order of War работает ragdoll-физика — положение мертвых тел каждый раз честно просчитывается.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Order of War заявлена как самая зрелищная RTS про Вторую мировую в истории компьютерных игр. Шансы есть: в авторах ходят Wargaming.net («Операция «Багратион»), а в издателях — японцы Square Enix.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

Илья Янович
RS@IGROMANIA.RU

E.Y.E.

ЖАНР
- Экшен
- Ролевая игра

Издатель
Отсутствует

Разработчик
Streum On Studio

Похожесть
- Vampire: The Masquerade — Bloodlines
- Серия Deus Ex

Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть

Сайт игры
http://eye.streumon-studio.com

ДАТА ВЫХОДА
2009 год

Движок **Source**, который в 2004 году виделся основой больших и дорогих игр, за последние несколько лет стал одним из главных инструментов в руках инди-бунтарей. Именно благодаря ему стало возможно, например, интеллигентное сетевое развлечение (пальцы не дают написать слово «шутер») **The Ship**, ар-деко-ответ всем «каунтер-страйкам» на планете. Или вот отрецензированный в этом номере сюрреалистический чилийский мордобой про людей с клювами (**Zeno Clash**) — тоже работает на Source. Не говоря уж о том, что именно на технологии **Valve** функционируют обе наши прелести — **Portal** и **Left 4 Dead**. Ну и не будем забывать, что прямо сейчас на Source делается **Black Mesa**, исполинский ремейк понятно какой игры.

Французская студия **Streum On**, в свою очередь, использует упомянутую технологию, чтобы перенести на мониторы свою настольную RPG **A.V.A.** 1998 года выпуска. Цифровой аналог обозвали **E.Y.E.** Чтобы осознать важность момента, напоминаем, что это первая после **Vampire: The Masquerade — Bloodlines** попытка сделать на именитой технологии ролевую игру (прямолинейный **Dark Messiah of Might and Magic** и его консольное переиздание в расчет не берем).

Но E.Y.E., конечно, не про вампиров — французы рисуют мрачное будущее, вдохновленное, по их собственным словам, вселенной **Warhammer 40 000** и «**Призраком в доспехах**». На иллюстрациях E.Y.E. выглядит как результат порочной связи **Deus Ex**, «**Бегущего по лезвию**» и некоторых локаций **The Longest Journey**. В центре сюжета — противостояние двух организаций, The Federation, эдакого нацсоюза, и Metastreumonic Force, древней мистической структуры. Мы играем за шпиона титульной E.Y.E., которая являет собой, цитируем, «группу элитных монахов-воинов».

Одиночная кампания состоит из семи глав и, несмотря на заявленный огромный бесшовный мир, все же поделена на миссии. После каждого успешно выполненного задания вы возвращаетесь в штаб-квартиру братства, где можете купить оружие, экипировку, пси-способности (5 вариаций на выбор) и имплантанты (их уже 14).

На уже исследованные территории можно вернуться, чтобы взять случайным образом генерируемые квесты — на сюжет они влияния не окажут, но позволят заработать опыт и деньги. Авторы подчеркивают, что повторная прогулка по одним и тем же локациям не наскучит: помимо того, что изменится расположение врагов и маршруты патрулей, развлекать нас призвана хитрая система AI. Сообщается, что неприятель может не только увидеть вас или услышать, но и — внимание! — унюхать. Окрестности подбираются живописные: мегаполисы, подземные храмы, космические колонии и даже поверхность Марса.

Провал даже важной сюжетной миссии не ведет к неминуемому «геймоверу» — всегда будет способ как-то выкрутиться. Например, если вы внедряетесь в банду воришек, чтобы убить их вожака, но ваше прикрытие раскроется, шанс пристрелить главаря все еще будет — просто теперь вас знают в лицо, а значит — придется действовать окольными путями.

Из любопытного: на уровнях разбросаны разные детали, которые можно использовать для научных исследований (проводятся в специальном меню; с их помощью можно открыть новую способность или оружие). На манер **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** и **Fahrenheit** у героя имеется показатель «ментального здоровья»: будучи ранен или насмотревшись ужасов, он впадет в ярость, у него начнутся галлюцинации, он, наконец, может непроизвольно палить по сторонам.

■■■

А теперь — небольшое разоблачение. Придумав такую серьезную вселенную и как минимум любопытную механику, авторы делают большую ставку на мультиплеер. Помимо обязательного кооператива на двух человек (с классическим набором взаимодействий — дружеская медпомощь, коллективный взлом компьютеров и т.п.), обещают специальные миссии, которые можно проходить вдвоем, а также командные противостояния: привычный deathmatch, охрана NPC, удержание территории и другие. Отвоевать стратегические зоны у устоявшихся мультиплеерных гигантов (работающих, кстати, на том же Source) будет сложно. Но любопытно узнать, как серьезный ролевой шутер поведет себя в многопользовательских сражениях.

В итоге поводов ждать E.Y.E. набирается предостаточно. В конце-концов, французский шутер про элитных монахов-воинов — такое не каждый день увидишь. ■

Назначение желтых треугольников над головами коллег пока не раскрывается.

На иллюстрациях E.Y.E., мягко говоря, не интригует. Но The Ship, напомним, тоже сдавал свою картинку без боя.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Vampire: The Masquerade — Bloodlines минус вампиры плюс человеческий шутер и богатый мультиплеер. По-прежнему на технологии Source.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

Линар Феткулов

ЖАНР Шутер

- Издатель: Отсутствует
- Разработчик: Flying Fish Works
- Похожесть: Серия Thief; The Witcher
- Мультиплеер: Без подробностей
- Сайт игры: www.hellion-game.com

ДАТА ВЫХОДА: 2010 год

HELLION

MYSTERY OF THE INQUISITION

Большинство современных игровых деятелей пришли в индустрию самыми разными способами. Разработчики **The Path**, **Tale of Tales** — действующие медиадизайнеры. Ричард Бозер, автор **Ibb & Obb** — учитель. Но есть один, довольно очевидный способ — переквалифицироваться из профильного журналиста! Сотрудники польского журнала с дивным названием **Swiat Gier Komputerowych** на протяжении многих лет рецензировали компьютерные игры. С подачи главного редактора команда постановила — настало время сделать что-то свое, а не критиковать чужую работу. Так была сформирована студия **Flying Fish Works** (помимо профессиональных журналистов, там все-таки присутствуют и профессиональные разработчики, причастные к созданию **The Witcher** и **Two Worlds**).

Насмотревшись за годы работы на самые разные игры, поляки пришли к выводу, что лучшим дебютным проектом станет мрачный фантастический триллер про инквизицию. Так появилась **Hellion: Mystery of the Inquisition**. Главный герой, Годрик Гластонберийский, исполняет волю Римского кардинала, огнем и мечом искореняя ересь. Сперва ему противостоят послушники языческих сект, потом — демоны, а после Годрик узнает о древнем заговоре, касающемся самой инквизиции. В финале герой раскроет титульную тайну.

Несмотря на присутствие потусторонних сил, Hellion задумана как мрачное и натуралистичное произведение. Средние века, по мнению Flying Fish Works, являются невероятно фактурным сеттингом, но весь его потенциал загублен героическими штампами и фэнтези. Задача поляков — создать достоверный мир средневековья. «Нам нужна бескомпромиссная жестокость. Не обилие крови и выпущенных кишок, а холодная злоба в сердцах людей. Представьте воина того времени: человек упражняется во владении мечом по восемь часов в день на протяжении, скажем, двадцати лет! Это разгуливающий на свободе серийный убийца. Вот с такими персонажами вам придется иметь дело», — объясняет Мацеж Ковальски, ведущий геймдизайнер.

Hellion устроена как «свободный» экшен от первого лица. Нам сразу дали понять, что на открытые пространства лучше не рассчитывать, но при этом игроки не будут чувствовать себя стесненными и даже в замкнутых локациях им предоставят возможность выбирать. Мы побываем в европейских странах XIII века: Франции, Германии, Италии и Пруссии; даже заглянем в Африку и Египет.

Боевая механика пока держится в строжайшем секрете. Единственная на сегодняшний день подробность — можно будет изгонять дьявола. Годрик все-таки инквизитор, то есть не только воин, но и священник, а значит — обучен экзорцизму.

То есть да, мы *лично* сможем изгнать беса из одержимого им человека! А вот дальше разработчики слегка спускают нас с небес на землю. «Одним приемом мы изгоним демона; второй подойдет для его уничтожения. Также в арсенале Годрика будут разновидности экзорцизма, позволяющие увидеть духовную сущность мира (что бы это ни значило. — ***Прим. «Игромании»***) или прочитать чужие мысли», — говорит Мациеж. Кажется, если заменить «экзорцизм» на «магия», суть приемов не изменится. Различные виды экзорцизма, кстати, подвергаются прокачке.

■■■

И все-таки мы, признаться, с живейшим интересом наблюдаем за Hellion: The Mystery of Inquisition. Если отбросить все шуточки про то, как люди сначала делают игру, а потом пишут на нее рецензию, то остается главный вопрос — а вдруг у них и вправду получится? Тогда чем черт не шутит — может, и нам попробовать? ■

Сегодня Hellion существует исключительно в виде вот таких, довольно выразительных артов.

Исторический боевик при участии демонов — звучит как минимум интригующе.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Мрачный средневековый шутер про инквизицию. От польских игровых журналистов.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

Кирилл Волошин

ЖАНР Квест

- Издатель: Не объявлен
- Разработчик: Zoetrope Interactive
- Похожесть: Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth; Scratches
- Мультиплеер: Отсутствует
- Сайт игры: www.darknesswithin2.com

ДАТА ВЫХОДА
Осень 2009 года

DARKNESS WITHIN

THE DARK LINEAGE

Мрачные викторианские особняки, где обязательный подвал одновременно манит и пугает, где один проход по лестнице может стать причиной короткого заикания, где потусторонние шорохи и всхлипывания заставляют бежать отсюда куда-нибудь (хотя бы и в подвал), — материал, привычный для квестов ничуть не меньше, чем орки и гоблины для RPG. К многочисленным высказываниям на эту благодатную тему (см., например, **Dark Fall** и **Scratches**) в 2007 году добавилась игра **Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder**. Примечательна она была не только тем, что сделали ее четыре жителя Турции (после **Culpa Innata** это уже не удивляло), но и литературной основой. Исследование элитной недвижимости здесь проходило под бормотание адептов Ктулху — авторы Darkness Within успешно использовали все фирменные трюки и мотивы вселенной Говарда Филлипса Лавкрафта.

Главный герой, полицейский Говард Лорейд, расследовал загадочное убийство ученого. Главным подозреваемым по делу проходил частный детектив Лоаф Нолдер, который то исчезал, то вновь давал знать о себе. Досуг складывался традиционный: посещение психиатрической лечебницы, затхлых катакомб и тех самых викторианских особняков на окраине мрачного города Уэллсмот. Турки отлично поработали с лавкрафтовской атмосферой: чувство глубокого отчаяния было взаправдашнее.

Планировалось, что Darkness Within будет трилогией, но авторы решили ограничиться сиквелом. Так что этой осенью нас ждет продолжение — **Darkness Within: The Dark Lineage**. Вторая часть стартует ровно там, где закончилась первая: Говард Лорейд бежит из психиатрической лечебницы Уэллсмота и попадает в город Ахаменд. Именно здесь он встретит Лоафа Нолдера, раскроет древний заговор, а заодно, в качестве бонуса, узнает тайны своего прошлого. «Говард не понимает, что с ним происходит, он не знает, реальность вокруг него или видения сумасшедшего. Поэтому в сиквеле герой станет более эксцентричным, а через какое-то время он даже начнет разговаривать сам с собой на повышенных тонах», — заботливо поясняет Онур Самри, один из четырех разработчиков.

В таком окружении немудрено сойти с ума. Ахаменд — город, наполненный депрессией и, заодно, смертельной инфекцией. На его темных улочках, в коллекторах, туннелях и в старинных викторианских особняках (да-да, снова они) несчастного офицера полиции поджидают порождения лавкрафтовской фантазии. Среди них: Nyarlathotep, существо с тысячей форм, и Shoggoth (бесформенный сгусток протоплазматических пузырей). Это, безусловно, праздник на улице любого, у кого на полке стоит «Таящийся у порога» и прочая классика. Но Онуру, кажется, мало, так что он добавляет: «А еще вы встретите поэта Эдвина Пикмана. Ну, который покончил с собой в первой части!»

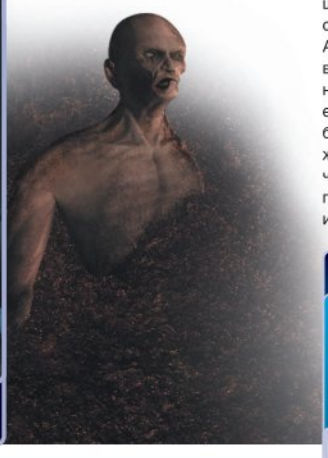
Кстати, с появлением малоприятных лавкрафтовских тварей связана волнующая деталь: кое-где нам придется тихо, периодически теряя сознание, красться мимо монстров. Другие новшества открывают возможности технологии PhysX: мы сможем использовать динамические источники света, а также перетаскивать тяжелые предметы, чтобы забраться куда-то, расчистить путь или обнаружить нужный ключ (привет, Penumbra!).

■■■

В остальном все по-прежнему: уникальная система «мыслей», которые предстоит выуживать из записей и складывать в верные умозаключения; прогулки в темноте и одиночестве по старым домам и грязным катакомбам; тяжелый, обволакивающий dark ambient и неуютная, сырая, затхлая атмосфера. Авторы надеются, что использование спецэффектов и возможностей нового 3D-движка сделает The Dark Lineage игрой еще более мрачной и пугающей. Мы же скромно полагаем, что встреча сходящего с ума полицейского и покончившего с собой поэта интригует сама по себе. ■

Возможно, в игре будет два альтернативных финала, которые зависят от наших решений по ходу игры. Но авторы еще не определились на этот счет.

Самого Ктулху не будет, зато повсюду будут наставлены статуи с его изображением. Кроме того, в игре есть продавец книг, списанный с самого Лавкрафта.



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Говард Филлипс Лавкрафт по-турецки: выглядит и играется лучше, чем звучит.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

А что сделал ты?

Реклама

The SIMS 3

ЖИЗНЬ ПО ТВОИМ ПРАВИЛАМ

В ПРОДАЖЕ С 10 ИЮНЯ

http://ru.thesims3.com

PC DVD ROM Mac

© 2009 Electronic Arts Inc. Название и логотип EA, название The Sims, логотип The Sims 3 и элемент дизайна The Sims 3 Plumbob являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc . в США и/или других странах. Все права сохранены. Все прочие товарные знаки принадлежат соответствующим владельцам.

Кирилл Волошин

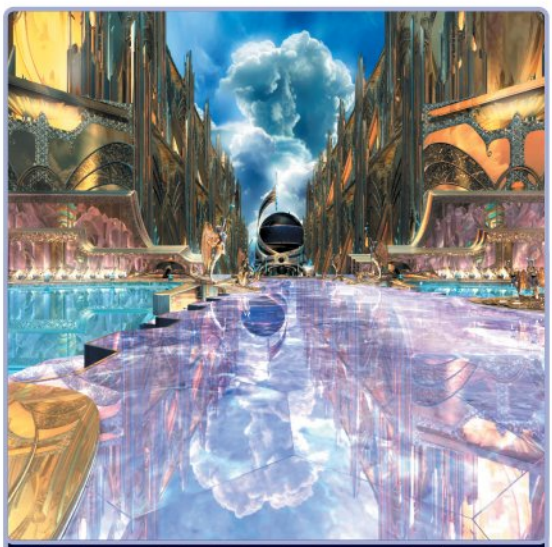
ЖАНР Библейский квест

HEAVEN

- Издатель/разработчик: Genesisworks
- Похожесть: Серия Myst
- Мультиплеер: Отсутствует
- Сайт игры: www.heaventhegame.com

ДАТА ВЫХОДА
Конец 2009 года

Вопрос о том, куда попадут разработчики компьютерных игр — в ад или в рай, — давно стоит на повестке дня в Ватикане. Общественное мнение склоняется к версии, что большинству из них совершенно точно придется жариться на адской сковородке. А мы все же полагаем, что игроозаводчики смогут кое-что предъявить в свое оправдание на Страшном суде. Например, квест **Heaven** от студии **Genesisworks**.



Игра строго линейна: шанса сделать неправильный выбор и попасть в Ад тут вам не предоставят.

В данный момент сотрудниками редакции ведется расследование, как в библейский Рай попали персонажи корейской MMORPG.

Heaven — это, если коротко, классический квест, целиком и полностью основанный на Библии. Точнее, на тех ее главах, которые посвящены описанию Рая. Глава Genesisworks Пол Макколей утверждает, что идея делать такую игру к нему пришла ни много ни мало в форме божественного видения, знака свыше. Тут, конечно, хочется отодвинуть стул и как-то осторожно попятиться в сторону выхода, но Heaven — это не полувменяемый сборник библейских цитат. Макколей — человек набожный, но он бесконечно далек от религиозного фанатизма. Семь лет он вынашивал идею своей божественной игры, а в 2004 году сумел создать для этого отдельную студию. Сегодня к разработке Heaven причастны не последние в этой индустрии люди: Стефан Мартинье, работавший над **URU: Age Beyond Myst** (а также бывший дизайн-директор **Midway Games**), и Дилан Койл, для которого игра о Небесах, видимо, стала исправительными работами, — до этого он трудился над **Hellgate: London**.

Сегодня Heaven выглядит как, страшно сказать, визионерский квест в лучших традициях **Myst** — с заковыристыми головоломками, яркими красками, потрясающей архитектурой и кинематографическими роликами.

История такая: американский астронавт Джошуа терпит крушение, но оказывается спасен архангелом Михаилом и доставлен прямиком в Рай. Тут ему предстоит решить множество загадок, чтобы в итоге добраться до Трона Господа и встретиться не с кем-нибудь, а с Христом. В качестве помощницы Джошуа выдана модельных пропорций дева Аксис, одетая в обтягивающий белый бронекостюм.

Все, кхм, места (рука не поднимается назвать их «локациями») перекочевали сюда из Библии. Мы пройдем по улицам из чистого золота, увидим Жемчужные врата и Хрустальный лес, познакомимся со стражами четырех углов Трона Господа.

По механике Heaven — классический Myst-клон, то есть это панорамный квест с видом от первого лица. Мы перемещаемся от одного механизма к другому, крутим камеру на 360 градусов и решаем витиеватые пазлы. Всего в игре 7 больших головоломок, каждая из которых открывает путь на следующий уровень. Это достаточно сложные, многоэтапные загадки в «мистовском» стиле. Так, одна из них потребует от вас получить доступ к 6 контрольным станциям на Золотых улицах, а для этого придется активировать 12 (!) мостов.

Помимо концептуальных и дизайнерских вольностей, необходимых, чтобы превратить Священное Писание в современную игру, авторам пришлось кое-что додумывать там, где книга молчит. «Мы стремились точно показать вам Рай и Небеса так, как они описаны в Библии. Но в тех местах, где информации мало, пришлось подключать свое воображение. Поэтому мы готовы к тому, что не все христиане воспримут игру однозначно», — предупреждает Пол Макколей. Всех сомневающихся просим для начала ознакомиться с окрестными скриншотами.

■■■

О том, что игры — это все-таки универсальный медиаформат, пригодный не только и не столько для живописания быта русской мафии в Нью-Йорке, но и для разговоров о более серьезных вещах, мы обстоятельно пишем в этом номере в рецензии на гениальную игру **Braid**. Heaven вряд ли ждет поощрение церкви и коленопреклонение со стороны критики. Она интересна скорее как прецедент — ее можно будет предъявлять в своих курсовых, дипломных и диссертациях: вот, смотрите, интерактивный диалог о христианстве и Библии. И уже только за это Макколею хочется пожать руку. Даже если с христианскими мотивами ничего не сложится, у нас всегда останутся головоломки. Аминь! ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Религиозный Myst-клон про библейский Рай. Создается потому, что его автору было видение.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

[PROTOTYPE]™

СТАНЬ ВСЕМ. ИЗМЕНИ ВСЕ.

Тебя зовут Алекс Мерсер. Ты – прототип, совершенное оружие, способное превращаться во что угодно. Ничего не помня и не чувствуя жалости, ты должен пробиться в сердце заговора, создавшего тебя. И тогда виновные понесут наказание.

12.06.09

WWW.PROTOTYPEGAME.COM

РЕКЛАМА

18+ www.pegi.info

PLAYSTATION 3 | Games for Windows | XBOX 360 | ACTIVISION

activision.com

© 2009 Activision Publishing Inc. Activision и Prototype являются зарегистрированными товарными знаками Activision Publishing, Inc. Все права сохранены. "PS" и "PLAYSTATION" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, кнопка «Пуск» Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт. "Games for Windows" и логотип кнопки «Пуск» Windows Vista используются по лицензии Майкрософт. Все прочие товарные знаки и марки являются собственностью соответствующих владельцев.

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Радиоактивный шутер

Издатель
GSC World Publishing

Разработчик
GSC Game World

Похожесть
- Серия S.T.A.L.K.E.R.
- Серия Fallout

Мультиплеер
- Локальная сеть
- Интернет

Сайт игры
www.stalker-game.com

Дата выхода
Осень 2009 года

S.T.A.L.K.E.R.

ЗОВ ПРИПЯТИ

Георгий Курган

Сегодня на территории СНГ есть как минимум две по-настоящему знаменитых компании-разработчика. По историям их проектов очень удобно сравнивать два принципиально разных подхода к созданию игр. Первая — **Katauri Interactive** под руководством Дмитрия Гусарова. Эти люди работают так, будто конструируют космический корабль: учитывают каждую мелочь, продумывают даже самые незначительные детали, никуда не торопятся и не обещают революций. Их проекты выглядят замечательно как до, так и после релиза. Вторая — **GSC Game World**. Одна из старейших на постсоветском пространстве, на ее счету масса замечательных игр. Работают по схеме, которую традиционно используют почти все русскоговорящие разработчики: сулят золотые горы, умеют мужественно игнорировать дедлайны, а ошибки, которые не успевают исправить до выхода игры, долго и упорно латают патчами.

Оба этих подхода, безусловно, имеют право на существование, и игры обеих компаний мы всегда любим и ждем. Вот только негативных отзывов и расстроенных фанатов на форумах Katauri все-таки поменьше.

Меньше и лучше

При этом именно **S.T.A.L.K.E.R.** (а GSC последние годы у всех ассоциируется исключительно с ним) — самая важная игра, созданная в СНГ за последние несколько лет. Она стала лицом славянской игровой индустрии на Западе — заслышав знакомое название, зарубежные коллеги одобрительно кивают. GSC удалось то, что так долго грозились сделать разработчики-энтузиасты: они создали «наш» **Fallout** — с радиацией, разрушенными городами, мутантами, водкой, «цыганочкой» под гитару и костюмами химзащиты. Хотите вы того или нет, но S.T.A.L.K.E.R. — это лучший

Не стой под стрелой

Вместо множества мелких аномалий в «Зове Припяти» будут другие — большие и зрелищные. По сюжету их расположение на местности известно заранее, но даже если у вас нет карты, то их все равно можно обнаружить — по косвенным признакам.

Если посреди дороги вам встретится каньон с обугленными стенами — знайте: тут что-то не так.

Странным образом вздыбившаяся земля — повод для беспокойства.

Либо тут прошел табун пятиметровых муравьев-людоедов, либо это аномалия. Впрочем, муравьи — тоже правдоподобная версия.

На самом деле вот эта штука — не аномалия, а полтергейст — монстр, знакомый нам по самой первой игре серии.

русскоговорящий ответ всем постъядерным играм. Ничего круче в данной нише нет и не предвидится. Как минимум до появления **S.T.A.L.K.E.R. 2**.

Безусловно, были проблемы, очень много проблем. Система симуляции жизни A-Life не работала как надо: в большинстве случаев сталкеры мирно прятались по сожженным хуторам, глушили старку и травили бородатые анекдоты. В оригинальной игре многие сталкивались с тем, что противники банально не умели кидать гранаты. Многие кривили рты при виде системных требований и не самой продвинутой картинки. А уж что за шум поднялся вокруг «**Чистого неба**» — даже напоминать как-то неудобно. У многих из нас игра продолжала огрызаться «синим экраном смерти» даже после восьмого патча и третьей переустановки драйверов.

Но разработчики все это время не сидели без дела. Они делали выводы. Поэтому в «**Зове Припяти**», новом самостоятельном дополнении к игре, не будет ничего лишнего: ни войны группировок, ни автотранспорта, ни сотни аномалий на квадратный километр. Будет только то, за что мы в свое время полюбили эту игру.

Как живые!

Если коротко, то «Зов Припяти» — это такой оригинальный S.T.A.L.K.E.R., к которому прикрутили все лучшие и работоспособные части «Чистого неба». То есть, например, здесь можно и нужно пользоваться детекторами аномалий при поиске артефактов. Разрешается модифицировать оружие. На этом с геймплейными особенностями, кажется, все. В остальное время как обычно: ходим по огромным уровням, выполняем квесты, скупаем тушенку и аптечки, продвигаемся по сюжету и отстреливаемся от мутантов и лихих людей. Главная цель разработчиков — не собрать новую игру на старых технологиях, а довести до ума то, что уже есть.

Взять хотя бы систему побочных квестов. Раньше они были сделаны в лучших традициях азиатских MMORPG: отправьтесь в лес, найдите там тайник, убейте десять кабанов, возвращайтесь за наградой. В «Зове Припяти» GSC всерьез намерены исправиться. Каждый квест (а всего их более семидесяти) сделан, как и полагается, вручную. Более того, задания имеют несколько вариантов решения.

Например, нам показали миссию, в которой бандиты собирались «наказать» группу сталкеров и просили героя поддержать их огнем. Здесь есть три варианта развития событий: можно сыграть в честного наемника — спокойно проспать до ночи, после чего отправиться с бандитами на «стрелку» и всех там перебить; можно включить благородство и предупредить сталкеров о грядущем нападении — в этом случае они тоже попросят вас о помощи; наконец, есть и третий вариант — проигнорировать обе фракции, взять

Пейзажи в S.T.A.L.K.E.R. буквально заряжают тоской и унынием. Учтите, это комплимент.

Родные места

В дополнении смоделирован целый кусок чернобыльской зоны, причем довольно достоверно. За исходным материалом разработчики снова ездили в окрестности Припяти. Взгляните внимательно на эти фотографии — меньше чем через полгода эти места станут вашими охотничьими угодьями. Берегись, мутант!

Завод «Юпитер»

Согласно официальной версии, завод производил какие-то совершенно невинные детали для бытовой техники. Однако бытует мнение, что на самом деле предприятие работало на нужды оборонной промышленности.

Станция Янов

До аварии это была заурядная железнодорожная станция. После — пришла в упадок и приобрела романтически-зловещий вид. Держим пари, внутри водятся привидения!

Село Копачи

Когда-то это было обычное село, единственная особенность которого — драматическая близость Чернобыльской АЭС. После катастрофы от домов фонило так, что их недолго думая сровняли с землей.

Саня, тащи лопату! Нутром чую — именно здесь Сильвер зарыл свои сокровища!

батон хлеба с колбасой и отправиться ужинать за ближайший холм — правда, в этом случае награды не будет. Последнее решение, кстати, не лишено смысла.

Тут мы подходим к еще одной особенности игры, которую разработчики божатся довести до ума — к симуляции жизни. В «Тени Чернобыля» мы однажды наблюдали такую картину: сталкер, спасенный от стаи диких собак, поднялся с земли, сердечно отблагодарил и отправился к выходу из локации. Мы проследовали за ним и стали свидетелями следующей мизансцены. Сначала персонаж добрых пять минут слонялся по одному и тому же пятачку земли, затем многозначительно постоял на месте, после чего ушел за горизонт и исчез навсегда — больше его в игре не видели. Теперь, судя по всему, такие казусы в прошлом: у каждого вольного ходока в Зоне (сюжетные персонажи не в счет) есть своя мотивация и жизненный цикл — с утра они отправляются на поиски артефактов, а вечером возвращаются в лагерь или остаются ночевать где-нибудь в поле, у костра. Их мнение об игроке будет зависеть от того, в каких отношениях тот состоит с соответствующей группировкой: например, если вы начнете методично истреблять сталкеров, то в какой-то момент заметите, что большинство бандитов относится к вам нейтрально, и даже приходит на помощь в трудную минуту. И наоборот.

Поведение мутантов тоже пересмотрят. Теперь они условно разделяются на травоядных и хищников. Животные одного класса могут объединять усилия, так что не удивляйтесь, если двух кабанов будет сопровождать безобидная, но жутко надоедливая Плоть, а среди трусливых слепых псов встретится псевдособака.

Отдельной строкой идут два новых монстра — бюрер и химера. Первые — это такие уродливые карлики с телекинетическими способностями. Особо въедливые фанаты находили модель этого монстра еще в архивах самого первого S.T.A.L.K.E.R., но в права полноценного участника чернобыльской экосистемы он вступает только сейчас. Вообще, сами по себе бюреры — довольно миролюбивые существа и атакуют только в том случае, если их жизни и жилью угрожает опасность. Да и то: для начала они попытаются прогнать чужака и только в крайнем случае откроют огонь на поражение. Другое дело — химера. Это ночной хищник с кошачьими повадками. Днем убить ее не составит труда, а вот в темноте лучше все время держать химеру в луче фонарика — атакует стремительно.

Назад в Чернобыль

Главная достопримечательность аддона — полностью новый игровой мир. Локаций пять — три из них открыты для исследования, в две оставшиеся нам предстоит заглянуть по сюжетным делам. Пусть вас не смущают скромные цифры — уровни будут действительно большими. Все они, конечно, срисованы с реально существующих мест и воспроизведены с максимальной дотошностью. По крайней мере, так утверждают сами разработчики: в показанной нам версии была более-менее готова только одна зона — некая холмистая местность вокруг высохшего ручья.

К релизу обещают экскурсии в Припять (целиком смоделированный восточный микрорайон города; заглянуть в центр, к сожалению, не дадут) и в окрестности завода «Юпитер»: там помимо прочего можно будет увидеть закопанное в землю село Копачи, железнодорожную станцию Янов и тихо ржавеющий карьерный экскаватор.

Важное замечание по поводу локаций: «случайных» аномалий здесь больше нет. Вернее, почти нет. В GSC здраво рассудили, что вляпываться каждые полминуты в очередную ловушку — не самая приятная перспектива, это

Новых монстров разработчики пока не показывают. Зато с удовольствием демонстрируют звериный оскал старых.

Говорят, встретить кровососа днем здесь — большая редкость. Похоже, этот сталкер не очень-то рад своей удаче.

раздражает. Поэтому было решено развить тему аномальных полей из «Чистого неба». На каждом уровне есть несколько гиблых мест, которые видно за версту — либо из холма вырезан огромный пласт грунта, либо дерево как-то странно изогнуто, либо еще какая чертовщина. Где-то в центре может лежать артефакт... а может и не лежать — тут-то и пригодится пресловутый детектор. Каждый выброс энергии (а они тут будут случаться регулярно) меняет обстановку в аномалиях: сдвигаются координаты ловушек, появляются и исчезают артефакты.

Наконец, пара слов об изменениях калибром поменьше. Новый сюжет, честно говоря, особого трепета не вызвал. Главное, что нужно знать о нем, — действие разворачивается через несколько недель после того, как Стрелок уничтожил Выжигатель мозгов и открыл дорогу к центру Зоны. Дальше идет фабула вида «майор СБУ отправился расследовать причины исчезновения правительственной экспедиции, а там — все мертвые». Аналогичные истории крупным оптом раздаются в тематических книгах, посвященных игре.

Ну и традиционные радости для фанатов: в очередной раз перерисован интерфейс (теперь под рукой можно держать сразу два ствола и помещать предметы в слоты для горячих клавиш) и переработана система модернизации оружия. Если раньше, чтобы получить наиболее мощные улучшения, приходилось вкладываться только в одну из доступных веток — снайперскую или штурмовую, — то теперь можно будет создавать работоспособные гибриды.

■■■

«Зов Припяти» сегодня выглядит как взрослый, серьезный проект. GSC мудро решили придержать наполеоновские амбиции до полноценного сиквела (который будет почти наверняка) и сосредоточились на таких прозаических вещах, как качество и сроки. На наши робкие пожелания вроде «а можно сделать так, чтобы сталкеры на самом деле бродили по аномальным полям в поисках артефактов?» (сейчас этот процесс имитируется при помощи стандартной анимации) Руслан Диденко, руководитель проекта, разводит руками — не успеем сделать на должном уровне.

Вообще, все это подозрительно напоминает S.T.A.L.K.E.R. в том виде, в котором мы его ждали: с более-менее честной симуляцией жизни, увлекательным поиском артефактов и интересными квестами. Для того чтобы научиться держать собственные амбиции под контролем, GSC понадобилось больше десяти лет, им потребовалось выпустить «Тень Чернобыля» и «Чистое небо», чтобы применить этот колоссальный опыт для скромного и совсем не амбициозного «Зова Припяти». Из всех мутаций, через которые пришлось пройти украинской студии, эта — определенно, самая положительная. ■

Будем ждать?

Все тот же S.T.A.L.K.E.R., но с новыми локациями и серьезной работой над ошибками. Не больше и не меньше. Тех, кто ждал революции, просим не беспокоиться

Процент готовности: 60%

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Экшен с крыльями

Издатель
Capcom

Разработчик
Airtight Games

Издатель в России/ локализатор
1С

Похожесть
- Lair (PS3)
- Blazing Angels

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
www.darkvoidgame.com

Дата выхода
2009 год

DARK VOID

Максим Еремеев

Вокруг громоздятся огромные каменные столпы. Внизу — одна огромная пропасть, дна не видно — все скрыто зыбким туманом. Из-за скалы выскакивает летающая тарелка (формой напоминает все фальшивые сюжеты про НЛО разом), дает по мужчине в непроницаемом шлеме несколько залпов и пытается удрать. Тот не теряется: заводит реактивный ранец за спиной, догоняет летательный аппарат и деловито начинает отдирать от него какую-то панель. Противник тем временем заряжает пушку, наводится, герой в последнюю секунду успевает отпрыгнуть в сторону, пережидает, пока не иссякнет обжигающий лазерный луч, снова дергает за обшивку, как вдруг… тарелка взрывается. Враг мертв, герой — тоже. «А мы как раз ждали, когда произойдет первый сбой», — виновато улыбается продюсер **Dark Void**.

В пустоте

Того самого мужчину в шлеме зовут Уилл. Он — летчик, и всегда знал, что эта профессия связана с серьезным риском. Но вряд ли был готов к тому, что произошло во время одного из рейсов над Карибским архипелагом. Самолет Уилла — тяжелое грузовое чудище — оказался затянут в параллельное измерение. Это плохие новости. Есть и хорошие: мир, в котором очутился Уилл, населен такими же, как он, выходцами с Земли. А теперь — снова плохие: в Бездне (The Void), как ласково зовут ее обитатели, кроме людей проживает также раса, известная под именем Наблюдатели. Внешне они напоминают прямоходящих роботов, хотя разработчики намекают — истинный облик ваших новых знакомых несколько иной. Наблюдатели — очень древний народ, который когда-то явился на Землю и подчинил человечество своей воле. В конце концов люди собрались с силами и изгнали пришельцев в ту самую Бездну, где те по сей день ютятся и воруют зазевавшихся пилотов в районе Карибов.

Время в параллельной вселенной течет, судя по всему, несколько иначе, чем у нас, потому что одним из ключевых персонажей Dark Void станет гениальный серб Никола Тесла, которому в 2009-м исполнилось бы 153 года. Вокруг одного из его изобретений строится большая часть геймплея. Речь, конечно, о джетпаке, заплечном летательном аппарате, который Тесла создал на основе устройств, добытых в боях с Наблюдателями. Сперва мощности машины будет хватать только на то, чтобы парить в воздухе, но со временем вы сможете усовершенствовать ее, и вот тут-то начнется самое интересное.

Дело в том, что студию **Airtight Games**, которая работает над Dark Void, основали люди, придумавшие в 2000 году выдающийся авиационный экшен **Crimson Skies**. Эта не самая идеальная на свете игра стала настоящим объектом культа благодаря своему незабываемому антуражу: действие разворачивалось в альтернативной Америке 1930-х, разделенной на независимые государства. Там реактивные дирижабли и небольшие самолеты сновали между

Джетпак во время полета странно мотыляется туда-сюда, будто хочет оторваться и упорхнуть куда-нибудь самостоятельно.

Та самая летающая тарелка. Чтобы ее догнать, достаточно вовремя нажать на нужную кнопку. Все остальное герой сделает сам. А какие могли быть погони!

Возможность в любой момент взмыть над полем боя последний раз фигурировала в закрытом Tiberium. Надеемся, Dark Void ждет судьба повеселее.

гигантских ущелий, а пилоты рисовали на фюзеляже pin-up-красоток. Поэтому несмотря на то, что по паспорту Dark Void проходит как «шутер от третьего лица», примерно половину времени вы проведете в воздухе.

Именно там, в небе, стартовал единственный продемонстрированный нам уровень. Уилл на своем джетпаке коршуном носится по ущелью, расстреливает зенитки Наблюдателей и расчищает путь для десантных кораблей союзников, которые пытаются захватить тюремный комплекс и освободить томящихся в темнице товарищей. Если очень захочется, можно угнать у противника летающую тарелку и обратить ее пушки против старых хозяев. Сам процесс угона оформлен как игра в кошки-мышки с элементами QTE: мы пытаемся оторвать панель, под которой скрываются узлы управления аппаратом, а пришелец старается нас скинуть, закладывая немыслимые виражи и стреляя из бортовой пушки. Отбивать у Наблюдателей технику необязательно, но разработчики очень гордятся этой возможностью.

Когда вражеская ПВО подавлена, приходит время спуститься с небес и немного побегать. Бесшовный переход от воздушного боя к наземному и обратно — еще один предмет гордости Airtight Games. Подлетаем к посадочной платформе, переключаем джетпак в режим парения и аккуратно, без резких движений опускаемся на бетон. Британский коллега у соседнего телевизора садится рывками, некстати включает тягу и разбивается.

Пешком

Наземные сражения в Dark Void больше всего напоминают обезжиренную версию **Gears of War**. Уилл так же приникает спиной к каким-то ящикам, дожидается, пока у врага подойдут к концу патроны, и высовывается, чтобы всадить в металлическую рожу длинную очередь. Здорово не хватает привычной уже траектории полета гранаты: приходится прицеливаться на глазок.

Впрочем, пехота Наблюдателей — ребята нетребовательные, им вполне хватает нескольких пуль в голову. Чуть больше проблем возникает с поджидающим нас прямо за воротами тюрьмы Рыцарем. Это особая разновидность Наблюдателя, умеющая летать и вооруженная ракетными установками. В бою с ним приходится проявлять чуть больше смекалки: менять позиции, аккуратно выбирать момент для стрельбы, пользоваться теми самыми гранатами. Понаблюдав за нашими мучениями, сотрудник Airtight Games сам берет в руки геймпад и демонстрирует эффектный трюк: едва не накрытый ракетным залпом Уилл резко врубает двигатели и перелетает к укрытию в противоположном конце комнаты. Пока Рыцарь разворачивается, герой успевает высадить ему в спину почти всю обойму. Мы киваем, пытаемся повторить — и благополучно влипаем в стену: все-таки управляться с джетпаком на первых порах сложновато.

Рожденный карабкаться

Сотрудникам Airtight явно нравится в своей игре все, но с особым придыханием они говорят о так называемых «вертикальных сражениях». Выглядит это следующим образом: оказавшись в тюремной башне, Уилл подпрыгивает, цепляется за одну из висящих над ним платформ (на кончиках пальцев, спиной вниз), и мир переворачивается. Верх превращается в конец длинного тоннеля, передвигаться по которому можно сразу несколькими способами. Самый долгий и безопасный — короткие рывки от платформы к платформе. Поднявшись на уровень выше, лучше выждать и посмотреть — нет ли впереди врагов. Если вы их не заметите, а они окажутся в тылу — привет, все сначала. А пока противник сверху (то есть впереди), платформа, на которой висит Уилл, послужит неплохим укрытием — не хуже любого ящика.

Если чувствуете в себе тягу к приключениям, можно рывком подняться на этаж с врагом и уничтожить его при помощи «добивания» — для этого достаточно подобраться к противнику достаточно близко и нажать на специальную кнопку. Выглядят такие «фаталити» эффектно: висящий над пропастью Уилл тянется через край платформы, хватает Наблюдателя и швыряет вниз. Есть также способ подняться на верхний этаж быстрее — взлетев туда на джетпаке. Так, говорят, сложнее, но тоже можно.

■■■

Dark Void определенно имеет смысл ждать. За оригинальный сеттинг (такая дикая помесь кинофильмов «Звездные врата» и «Трон»), вертикальный бой и воздушные сражения.

Но проблемы видны уже сейчас. В первую очередь — общая невыразительность пеших забегов. Стоит вам приземлиться, как перед Уиллом расстилаются одинаковые голые коридоры цитадели Наблюдателей — в них страшно не хватает деталей, они кажутся необитаемыми. Сами враги тоже пока не вызывают особых эмоций: они не истекают кровью, в них не видно страха смерти, они не зарычат, почувствовав, как вы зажимаете их в угол (а помните, как рычала Саранча в Gears of War?). Вертикальные сегменты сегодня скорее дезориентируют, чем развлекают. Воздушным сражениям не хватает плавности — слишком многое в них завязано на мини-QTE («нажмите вовремя на кнопку B, чтобы догнать летающую тарелку и уцепиться за ее край»).

Показанная нам версия — это, по сути, вторая попытка сделать игру: один раз разработку уже начинали практически с нуля. Dark Void — явно не новый Gears of War, это не революция и даже не новое слово в жанре. Как и в случае с Crimson Skies, Airtight Games делают потенциально культовую игру. Такую, про которую с равным успехом можно будет говорить гадости и рассказывать удивительные истории. Что будем делать мы — станет ясно уже в этом году. ■

Будем ждать?

Ретрофутуристический шутер с крыльями, которому заранее уготована непростая судьба культового проекта.

Процент готовности:

60%

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Экшен

Издатель
Namco Bandai

Разработчик
Volatile Games

Похожесть
- Серия Dead to Rights
- Max Payne
- Nintedogs (DS)

Мультиплеер
Без подробностей

Сайт игры
www.deadtorights.com

Дата выхода
2009 год

Линар Феткулов

Напарник — это нормально. Мы уже давно привыкли, что вместе с нами по уровням семенит афроамериканка выдающихся форм (**Resident Evil 5**), одноглазый психопат (**Kane & Lynch: Dead Men**) или розовая медуза (грядущий **Ibb & Obb**).

«Мы приложили все усилия к тому, чтобы два персонажа были действительно непохожи друг на друга, — продолжает тему Ник Адамс, геймдизайнер **Dead to Rights: Retribution**, — и сфокусировались на самых ярких чертах. Второй герой будет отличаться двумя важнейшими признаками: умением красться и охотиться». Как с этим не согласиться, ведь напарник в первую очередь должен обладать уникальными геймплейными особенностями! Только Ник опускает один важный момент. Второй герой — это, вообще-то, собака.

Возвращение Мухтара

Удивительно, но по экшенам **Dead to Rights** (2003) и **Dead to Rights 2: Hell to Pay** (2005) отлично прослеживаются все самые современные геймплейные тренды. Там была система укрытий, возможность использовать врага в качестве живого щита, были перестрелки пополам с рукопашной, присутствовала даже возможность бросить во врагов баллон с пропаном, чтобы на лету взорвать его метким выстрелом (совсем как в новом **Alone in the Dark**). К сожалению, все эти приемы не были как следует вплетены в геймплей, игра не держалась на них, а скорее отвлекалась. Главным действием, которое *действительно* приносило пользу, оставался модный в те годы затяжной прыжок в рапиде. В итоге Dead to Rights проходила у нас как злой, изобретательный клон **Max Payne**. С собакой. Верный помощник детектива Джека, пес Шедоу (ближайший русский аналог — кличка Дымок), отыскивал спрятанную взрывчатку, помогал найти обходной путь, нападал на врагов и приносил оружие своему хозяину.

Через четыре года после выхода второй части **Namco Bandai** решили реанимировать серию. Во времена, когда ради сиквела можно воскресить героя, намеренно подорвавшего себя гранатой («**Я — легенда**»), или наперекор мифологии вселенной уничтожить человечество («**Терминатор: Восстание машин**»), разработчики нежно заботятся о целостности сюжета и предлагают ознакомиться с предысторией самой первой части.

Для того чтобы рассказать, как именно произошло знакомство Джека и собачки, Namco Bandai привлекли **Volatile Games**, про которых после дебютной **Reservoir Dogs** мы писали, что, «будучи помещены в более комфортные для работы условия, они смогут создавать что-нибудь пободрее хамского пересказа живой классики». Так вот, момент, кажется, настал. Volatile Games настолько серьезно относятся к вверенной им истории, что мы несколько опешили.

На момент встречи *оба* героя обладают серьезными характерами, богатым жизненным опытом и темным прошлым. «Чтобы реализовать наши идеи, мы прибегаем к методам, которые обычно используют в классическом эпосе вроде

Первые две игры, среди прочего, известны выдающейся жестокостью. Третья, надо думать, не отстанет.

Монохромная картинка — явный признак того, что Шедоу в деле.

Редкий кадр, где Джек избивает противника в одиночку. Пес, должно быть, висит у несчастного на ноге.

Dead to Rights — это еще и нуар: постоянно идет дождь, всем очень грустно и плохо.

«Беовульфа»… В финале мы увидим совершенно иного Джека — как в моральном, так и в физическом плане… Героизм и антигероизм — вот ключевые темы… Обстоятельства, при которых Джек и Шедоу стали партнерами, шокируют» — судя по таким заявлениям, встреча полицейского и собаки состоится как минимум ночью под дождем на мосту при обоюдной попытке свести счеты с жизнью.

Собака бывает кусачей

Как бы драматически ни изменялась история, геймплей останется таким же сумасшедшим. Нас ждет ассорти из знакомых приёмов, на сей раз более плотно подогнанных друг к другу. Грубо говоря, система держится на трех действиях: выстрел, удар и укус собаки. Из них можно составлять натуральные комбо: несколько ударов, бросок, выстрел, «фас!».

Разработчики уделяют особое внимание моменту сближения с противником. «Чтобы проводить наиболее успешные атаки, вам придется выходить из укрытий, рвать дистанцию, вставать с врагом в клинч», — Ник использует боксерскую терминологию. И только потом вы сможете провести упомянутое выше комбо, разоружить противника, использовать его как живой щит или просто швырнуть несчастного в других бандитов. Кстати, подобные броски — очень важный геймплейный момент: один из излюбленных приемов разработчиков — возможность спустить врага с лестницы.

С живым щитом тоже не все так просто (эта механика, кстати, прекрасно работала в Reservoir Dogs), ожидается несколько изменений. С одной стороны, удерживая врага в заложниках, Джек будет бегать с прежней скоростью. С другой — ловя вражеским телом пули, он будет ощущать мощную отдачу.

За укус пса отвечает отдельная кнопка, наравне с выстрелом и пинком. Но авторы уверяют, что компаньону Джека уделено не меньше внимания, чем ему самому. «Мы проследили, чтобы Шедоу досталась не менее значимая роль в истории, чем его хозяину. Он участвует ровно в таком же количестве постановочных роликов, что и Джек!» — отстаивает Ник собачьи права. Volatile Games признаются, что пересмотрели массу фильмов о живой природе, проанализировали многочисленные видеозаписи с участием полицейских собак. И все для того, чтобы создать правдоподобный образ. «Шедоу не просто ловит врагов или подсказывает хозяину потайные проходы. Он воспринимает окружающую среду и взаимодействует с миром как нормальный живой пес», — продолжает Ник (все это недвусмысленно наводит на мысли об облаянных кошках и помеченных фонарных столбах).

Но самое интересное решение связано одновременно с вашим напарником и сюжетом. Так как Dead to Rights: Retribution живописует становление отношений между двумя героями, поначалу Шедоу откажется признать в Джеке своего хозяина! Скорее всего, с точки зрения геймплея это значит, что нам не сразу откроют все собачьи функции. Точно известно, что на первых уровнях пес будет держаться от главного героя на расстоянии и лишь постепенно позволит ему приблизиться к себе.

Кроме того, Шэдоу искусно вписан в боевую систему. Самый простой пример взаимодействия — собака повисает на вражеской руке, а Джек совершает эффектное фаталити. Кроме этого, верный пес поможет решать тактические задачи: он может выгонять врагов из-за укрытий и отвлекать на себя огонь. Ну и конечно, знаменитый собачий нюх! Благодаря ему Шедоу сможет видеть противников сквозь стены (!) и, соответственно, подкрадываться к ним со спины, чтобы обездвижить одним броском.

■■■

«Игромания» в свое время выставила обеим Dead to Rights одинаковые оценки в 7,5 балла, но если первую игру мы умеренно хвалили, то вторую — скорее умеренно ругали. Вполне возможно, что третья часть преодолеет этот барьер. Тут почти как в старинном отечественном телешоу про собак: если хозяин не смог взять препятствие, всегда есть надежда, что за него это сделает верный пес.

P.S. Судьба PC-версии Dead to Rights: Retribution на сегодня туманна. Игра официально анонсирована для Xbox 360 и PS3, но в приватной беседе издатель сообщил, что и PC рассматривается как потенциальный дом для Джека и его верного пса. ■

Братья меньшие

Чтобы игрок не скучал, разработчики с радостью дают ему в напарники питомца. Мы собрали примеры самых удивительных друзей человека.

ПЕС
(Fable 2)

Разработчикам Dead to Rights: Retribution придется изрядно попотеть, чтобы их Шедоу не затерялся в тени безымянного пса из Fable 2. Он неустанно следовал за хозяином (даже в воду за ним прыгал), помогал найти спрятанные сокровища и чутко реагировал на похвалы или наказания. Особенно любил, когда ему бросали мяч.

ФИОЛЕТОВАЯ ПАСТЬ
(The Maw)

Сентиментальный инопланетянин неожиданно подружился с чудовищем, готовым есть все, что попадется у него на пути. Чудовище состояло из полной зубов пасти и одного глаза, венчавшего верхнюю челюсть. Герой водил его на поводке, а Пасть расчищал уровни, пожирая противников и от этапа к этапу становясь все огромнее.

ПУЗЫРЬ
(A Boy and his Blob)

Ремейк SNES-классики готовится выйти на Wii. В полном опасностей путешествии маленькому мальчику помогает его верный многофункциональный пузырь. Он может превращаться в ортопедический шар, лестницу, парашют, трамплин, кувалду, пушку и межпространственную дыру.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Приквел единственного в мире экшена, где есть кнопка «фас!». Повествует о том, как главный герой познакомился со своим псом.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60 %

R.I.P.

В РАЗРАБОТКЕ

БУДЕМ ЖДАТЬ?

ЛИНАР ФЕТКУЛОВ

FEZ

ДОМИК РУБИКА

ЖАНР
ПЛАТФОРМЕР

ИЗДАТЕЛЬ
НЕ ОБЪЯВЛЕН

РАЗРАБОТЧИК
POLYTRON CORPORATION

САЙТ ИГРЫ
WWW.POLYTRONCORPORATION.COM

ПОХОЖЕСТЬ
AND YET IT MOVES
ECHOCHROME (PSP)

МУЛЬТИПЛЕЕР
ОТСУТСТВУЕТ

ДАТА ВЫХОДА
2009 ГОДА

Одни уровни пройдут в кромешной темноте…

Говорят, если закрыть один глаз, мы потеряем способность воспринимать перспективу: невозможно понять, какой предмет расположен ближе к нам, а какой — дальше. Несмотря на этот факт, именно одноглазый персонаж игры **Fez**, хромой сварливый старичок, первым смог увидеть то, что другим было не дано: в мире, который остальные обитатели считали плоским, ему удалось разглядеть еще одно измерение!

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Fez — призер IGF 2008 (победа в номинации «Достижение в области визуального дизайна»), самого плодородного в истории инди-игр. Тогда Fez соседствовал с **World of Goo**, **Crayon Physics Deluxe**, **Audiosurf** и **And Yet It Moves**. Почти все они унесли с собой денежный приз, и абсолютно все — вышли. Кроме Fez. Год спустя мы снова связались с Филом Фишем, дизайнером и главидеологом игры, и поинтересовались, как у него идут дела. Оказалось — неплохо. Сегодня над Fez работает целая компания, **Polytron Corporation**. Сам Фил успел поработать в **Ubisoft**, потом уволился оттуда и теперь с жаром критикует прежних работодателей за бездуховность и за то, что уйма народа трудится над одним проектом, а многие сотрудники не знают друг друга в лицо. Fez — тщательно подготовленный ответ бездушным корпорациям.

Номинально это — двумерный платформер, стилизованный под восьмибитные поскакушки на NES. Главный герой, мачо в феске по имени Гомес, преодолевает многоярусные уровни, прыгая с одного уступа на другой. Но все, конечно, не так просто.

Fez — двумерная игра в трехмерном пространстве. То есть главный герой, враги и другие персонажи — 2D, а мир — 3D. И этот самый мир можно крутить вокруг своей оси. Обычный пиксель, будучи перенесен в трехмерное пространство, превращается в куб, у которого имеется четыре грани (верх и низ тут тактично выносят за скобки). У нас с вами есть возможность вращать камеру вокруг каждой из этих граней, но в любом из положений игра остается тем самым двумерным платформером. Любой дом в Fez можно обойти по периметру, однако на экране Гомес все это время будет семенить вдоль абсолютно плоской стены. Но мы-то с вами *знаем*.

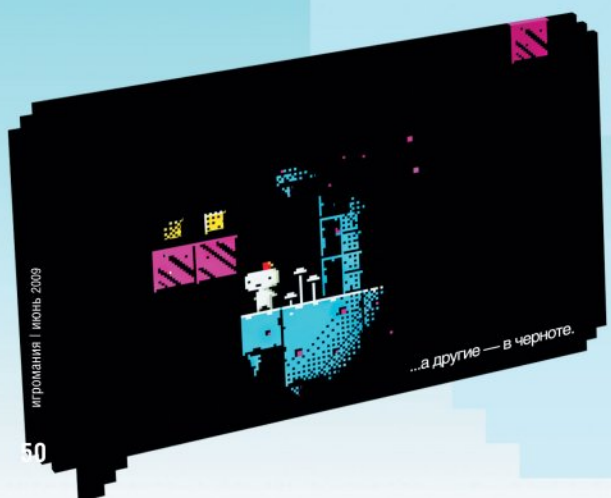
На данном приеме построен весь геймплей Fez. Гомес, жизнерадостный комок пикселей, движется только в одной плоскости. Поворачивая мир вокруг себя, он может проникать в недоступные плоским существам области. Во время каждого поворота в дело вступает прием, известный многим по **Echochrome** (черно-белая пространственная головоломка для PSP и PS3): обман зрения становится реальностью. Скажем, островок на переднем плане на самом деле висит в нескольких метрах от Гомеса, но в одном из положений *кажется*, что уступ совсем рядом. Значит — вы сможете до него допрыгнуть. Перспектива тут равна реальности — должно быть, именно поэтому персонаж, открывший Гомесу возможность крутить мир вокруг своей оси, был лишен одного глаза.

Fez — это постоянный, непрерывный вертикальный забег. Гомес карабкается, вращает мир под ногами, чтобы создать еще одну уступку, ступеньку, подножку, и лезет, лезет, лезет.

ВОЗДУШНЫЕ ЗАМКИ

Фил Фиш честно признается, что мотив постоянного движения ввысь (а заодно цветовая гамма и общее настроение Fez) аккуратно позаимствованы им у классика японской анимации, Хаяо Миядзаки. «Миядзаки дает вам почувствовать, что ветер прохладный, а воздух — чистый. Я хотел повторить то ощущение благополучия, абсолютного счастья, которым искрятся лучшие его мультфильмы. Потому перед тем, как написать концепцию, просто сел и пересмотрел подряд все его фильмы про небо. Чтобы зарядиться их энергией», — рассказал Фил.

Мир Fez — это один сплошной небесный замок Лапута. Смешные человечки живут полной жизнью в лазурной вышине: на многоэтажных постройках растет трава — по ней бегают карапузы и ходят солидные мужчины в цилиндрах и пенсне, на растянутых под облаками веревках сушится белье. И на всех без исключения персонажах красуется феска (в переводе с английского fez — «феска»).



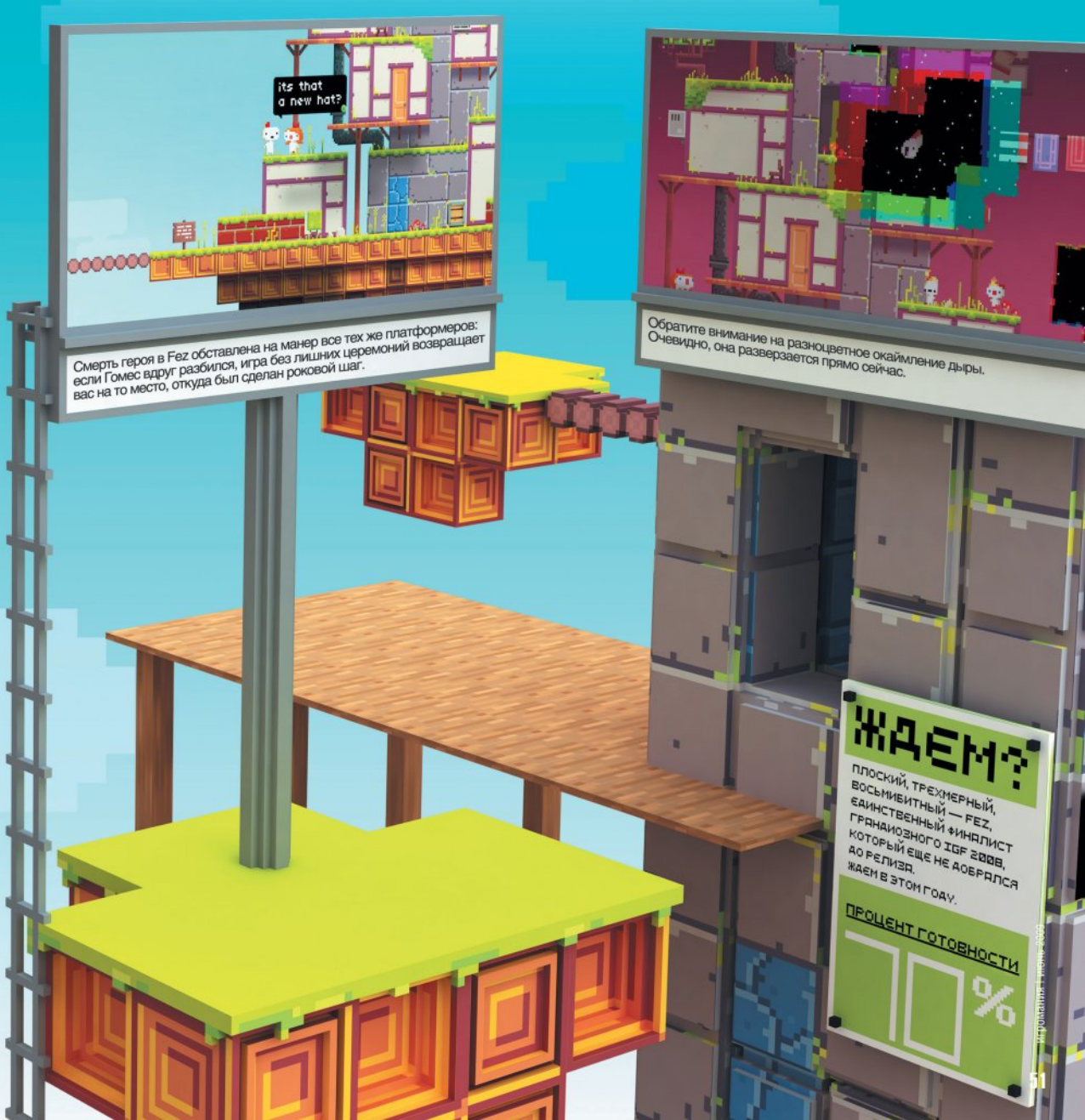
...а другие — в черноте.

Турецкая шапочка с косичкой — важнейшая деталь гардероба Гомеса — задорно подпрыгивает на голове Гомеса, когда тот ловко скачет по уровням. Вообще, внимание к деталям — одно из главных достоинств Fez. Тут можно на полном серьезе говорить о лицевой анимации, хотя черты лица некоторых героев состоят из трех пикселей (в момент улыбки их становится пять). Стилизованный под восьмибитные ретроаркады Fez с легкостью демонстрирует, как даже самые примитивные (по сегодняшним меркам) выразительные средства в умелых руках превращаются в мощные художественные инструменты. У Polytron Corporation получается безупречная с визуальной точки зрения игра: светлая, как анимация Миядзаки, наивная, как восьмибитный платформер, и совсем не такая простая, как кажется на первый взгляд.

Главный на сегодня вопрос к Fez — насколько глубока его механика? В показанной нам бета-версии практически любую задачу можно было решить простым перебором, ведь положений пространства всего четыре. Стоит покрутить мир, и даже у самой безнадежной ситуации найдется решение, вы обязательно увидите доступную для прыжка платформу.

И тут в дело вступают черные дыры. Отверстия в реальности будут появляться и исчезать на ваших глазах, мешая Гомесу продвигаться к цели. Сам герой сможет подбирать предметы — например, динамит, при помощи которого он создает себе проходы в другие измерения. Наконец, ожидаются уровни в темноте, где придется прыгать в никуда, надеясь, что в последний момент пол все-таки появится под ногами.

Очевидно, что Фил ищет всевозможные варианты, как сделать геймплей разнообразным и увлекательным. И если кто-то из читателей спешит подсказать ему интересное решение — что мир можно крутить не только *вдоль*, но и *поперек*, — нам придется его огорчить. Об этом уже догадались испанцы **Broken Rules**. Рецензию на их искрометную And Yet It Moves можно прочитать в соответствующем разделе. ■



RS@IGROMANIA.RU

CULPA INNATA II
CHAOS RISING

Кирилл Волошин

Жанр
Квест

Издатель
Не объявлен

Разработчик
Momentum AS

Похожесть
- Omikron: The Nomad Soul
- Blade Runner

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
www.momentum-dmt.com

Дата выхода
Осень 2009 года

Culpa Innata относится к тем играм, от описания которых непроизвольно отшатываешься: «турецкий низкобюджетный киберпанк-квест» — не самая интригующая характеристика. Однако за чудовищной графикой и кривыми моделями скрывалась невиданная для многих глубина: там была свобода выбора, подлинная нелинейность и уникальная система диалогов, каждый из которых — интеллектуальный поединок с несколькими вариантами развития и неизвестными (до поры) результатами. Из неряшливых текстур и диковатого, кустарного дизайна складывался глубокий, интересный мир будущего, история, финал которой лишь умножал интригу. Складывался, наконец, один из лучших квестов и одна из самых самобытных игр 2007 года. В 2009-м выйдет продолжение, **Culpa Innata 2: Chaos Rising**. Мы связались с разработчиками и узнали первые подробности.

Киберпанк по-турецки

Разговор о сиквеле невозможен без беглой ретроспективы. Авторы, напомним, предложили свою версию будущего устройства мира: ведущие страны мира объединились в Мировой союз (World Union), полностью изолированный от криминала, нищеты, нерешенных политических проблем, а заодно от России, Индии и Китая. Здесь, в тепличных условиях, выращивается новое общество, населенное исключительно успешными, счастливыми людьми. Институт семьи упразднен (дабы не провоцировать межрасовую и межполовую рознь), секс по тем же причинам приравнен к общедоступным развлечениям, дети воспитываются в интернатах. Никаких забот, предрассудков и вопиющей неполиткорректности: есть только карьера, отдых и твердая уверенность в счастливом будущем. Те, у кого возникают неудобные вопросы по поводу работы системы, быстро лишаются возможности жить в этом уютном тоталитаризме. В общем, такая сатирическая киберпанк-версия «Дивного нового мира» Хаксли (или, если угодно, «Мы» Николая Замятина).

Главной героиней была Феникс Уоллис, старший офицер GPSN (Global Peace and Security Network). Она расследовала загадочное убийство русского Василия Богданова, которое было совершено за пределами Мирового союза, в России. Выясняя обстоятельства этого преступления, Феникс столкнулась с чередой странных событий: в частности, обнаружила загадочную Виртуальную реальность и таинственное общество реноваторов (Renovators). Но главное — девушка начала задаваться теми самыми неудобными вопросами относительно устройства «счастливого общества», ее собственного прошлого и будущего в новом мире. История обрывалась практически на полуслове: следы убийства Василия Богданова вели в Одессу, куда Феникс и предстоит отправиться в сиквеле.

Одесса-мама

Итак, мы едем в Россию (Одесса волей авторов снова вошла в состав РФ), которая, по версии турок, представляет собой эпицентр криминала и хаоса. Она же — оплот сопротивления новому мировому порядку. Цель Феникс — найти убийцу и привезти его в Мировой союз, где он предстанет перед правосудием. Посильную помощь в этом ей окажет местный детектив Анатолий Павлов. Momentum AS на полном серьезе говорят о желании передать «богатую культурную историю Одессы» и включить в игру несколько известных городских достопримечательностей. Так что, возможно,

В сиквеле авторы подкорректируют интерфейс и устройство инвентаря, сделав их более доступными и интуитивными.

Нам не придется больше кормить и одевать Феникс. Изменения, которые произойдут с ней, не оставляют ей места для подобной рутины.

Игрок получит в свое распоряжение несколько новых гаджетов для решения новых проблем. А старые либо обретут дополнительные функции, либо будут использоваться совершенно иначе.

Внешне игра значительно преобразится: перечисление возможностей нового движка занимает едва ли не половину официального анонса.

Уоллис сможет пройтись по Дерибасовской.

После Одессы мы вернемся в Мировой союз, где посетим как известные по первой части, так и совершенно новые локации. Но даже привычные места и старые знакомые (многие из них, кстати, в сиквеле выступят в новом качестве) будут восприниматься иначе. Дело в том, что за пределами уютного и удобного Мирового союза Феникс увидит совсем другую жизнь. Там есть люди, которые многое пережили, которые любят, верят, страдают. Героиня вернется домой другим человеком, лишенным иллюзий и прежней наивности.

Огромное влияние на нее окажут те самые реноваторы, с которыми Феникс будет общаться куда плотнее: она попадет в их мир, и именно здесь решится ее судьба. Впрочем, решать будем мы с вами. «От действий игроков напрямую зависит, как героиня адаптируется в новом для нее мире, какие выводы она сделает и с каким багажом личных переживаний вернется в Мировой союз. В конечном итоге именно ваши решения определят личность Феникс и тот выбор, перед которым она окажется», — сообщает нам Лора Макдональд, одна из ведущих дизайнеров Chaos Rising.

Думайте сами

Свобода выбора и нелинейность — то, за что так полюбилась первая часть, — здесь станут еще более осязаемыми. «Мы чувствовали, что в оригинале связь между выбором и его результатом не всегда была очевидной, потому хотим, чтобы в Chaos Rising игрок яснее ощущал последствия своих решений», — рассказывает Бурак Барманбек, продюсер серии. Выбор игрока определяет теперь буквально все: отношения, возможность возникновения событий, вероятность столкновения с фактами или персонажами, развитие характеров. Планируются не только альтернативные варианты решения проблем: присутствие (или отсутствие) некоторых игровых задач зависит от сделанного вами выбора.

Momentum AS создают сложнейшую систему взаимоотношений с участием огромного количества непохожих друг на друга персонажей: каждый связан невидимыми нитями с массой других людей. Потяните нить, приняв какое-то решение, и где-то зашевелятся, придут в движение сразу несколько других фигур.

Диалоги были и остаются ключевым инструментом в руках игрока. То, как мы строим беседу, какие реплики выбираем, какие выводы делаем по результатам разговора, во многом определяет, что случится дальше. Однако в первой части некоторые проблемы имели фиксированное решение, и диалоги нужно было проходить снова и снова, пытаясь подыскать верные слова. Теперь такого не будет. Просто потому, что не будет никаких «правильных решений». Каждый выбор, каждая реплика имеет право на существование: реальность тут тасуется под вас, а не вы под нее. Вы сами решаете, искать ли новый способ поговорить с ключевым персонажем, чтобы получить более приемлемый результат, или оставить все как есть.

Число доступных веток в беседе увеличится за счет возможности менять эмоциональный фон и даже тон фразы. Частично это было и в первой части, но в сиквеле эмоциональная составляющая проработана на качественно новом уровне. Прежде всего за счет использования нового графического движка, благодаря которому игра наконец начнет выглядеть более-менее прилично. Главное достижение турок — богатая, детальная лицевая анимация и мимика. Мимика в Culpa Innata — не просто украшательство: глядя на то, как ведет себя собеседник, мы сможем многое понять еще до того, как прозвучит ответ.

Кроме того, в Chaos Rising появится расширенная система автосохранений (случаются в ключевых сюжетных развилках, перед важными диалогами и пазлами). Вещь крайне удобная, особенно учитывая феноменальную реиграбельность Culpa Innata.

Двое на распутье

Что касается нелинейности, то здесь Chaos Rising оставляет позади буквально все, что случилось в жанре до этого. Во-первых, разработчики вводят второго играбельного персонажа — того самого одесского детектива Анатолия Павлова. В некоторых ситуациях у нас появится выбор, кому из двоих поручить решение той или иной проблемы. Кто-то справится лучше, кто-то хуже, но в любом случае у игрока на руках будет разный набор инструментов и, возможно, разные результаты.

К слову, делая выбор, нужно ориентироваться на сильные и слабые стороны каждого героя. Тут многое будет зависеть от того, как хорошо вы изучили его, поняли мотивацию, особенности характера, проникли в личные тайны. А для этого, в свою очередь, нужно выполнять второстепенные квесты и вникать в побочные истории. «Мы слишком много сдерживали себя в первой части и сейчас хотим реализовать потенциал игры полностью. Мы планируем рассказать сложную, многогранную историю. Вы сами решаете: быстро пробежать «по верхам» или углубиться в ее тайны», — говорит Лаура Макдональд.

Culpa Innata останется классическим point & click квестом: никаких мини-игр, quick time событий и прочей ереси. Зато авторы обещают сделать пазлы более разнообразными и интересными. Появятся новые типы головоломок, основанные на взаимодействии с окружающей средой, физикой и даже с тайными языками и знаками, которыми пользуются преступные синдикаты за пределами Мирового союза.

■■■

Если все вышесказанное относительно тотальной нелинейности и свободы выбора будет реализовано, Culpa Innata 2: Chaos Rising положит на лопатки не только первую часть и все современные квесты, но и большинство представителей золотой классики жанра: нечто похожее было разве что в **The Last Express**. Поэтому, с одной стороны, мы выражаем естественный журналистский скепсис. А с другой — искренне надеемся на то, что у разработчиков все получится.

P.S. Над саундтреком к Culpa Innata 2 трудится не последняя группа Mona Mur & En Esch. Мона когда-то работала с гуру индастриала Einstuerzende Neubauten, а ныне пишет самую разную музыку, в том числе для игр (недавно закончила работу над **Velvet Assassin**). Эн Эш — и вовсе фигура культовая, он был фронтменом KMFDM. Специально для Chaos Rising они записали русскую версию песни 120 Tage. В игре ее исполняют сами музыканты — естественно, в оцифрованном виде. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Турецкое киберпанк-приключение в Одессе: продолжение одного из лучших квестов последних лет.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60 %

МАКСИМ ЕРЕМЕЕВ

ВТОРЫЕ НОМЕРА

ДВА СИКВЕЛА ОТ CAPCOM, В КОТОРЫЕ НЕОБХОДИМО СЫГРАТЬ

Capcom — пожалуй, самая западная и самая открытая из всех японских игропроизводительных компаний. Их **Resident Evil** — азиатская трактовка такого совершенно западного жанра, как body horror. Их **Dead Rising** — почти покадровый ремейк американского классика зомби-хоррора Джорджа Ромеро (из-за фотографического сходства игры с кинофильмом «Рассвет мертвецов» тираж даже пришлось комплектовать заявлением о том, что Dead Rising не имеет к упомянутому произведению никакого отношения). Наконец, их **Lost Planet** — задорный набор цитат из всей западной научной фантастики: от «Нечто» Карпентера до «Звездного десанта» Верховена.

При этом Capcom — обладатели яркого, ни с чем не сравнимого почерка. Их игры узнаются по открывающим титрам. Их произведения выходят за рамки цитатника — это специфический, ни с чем не сравнимый колорит. Такие работы, такие герои и такие монстры могли родиться только в наше мультикультурное время.

Осознанно или нет, но за последние несколько лет Capcom поняли, в чем их сила, и сделали ставку на собственную размытую идентичность. Мы делаем уже не японские, но еще не западные игры? Хорошо, так тому и быть! Capcom отдали **Bionic Commando** на растерзание шведам **GRIN**, они взялись издавать **Dark Void** от бывших авторов **Crimson Skies**. Но самое удивительное — они доверили сиквел своего зомби-хоррора авторам... бейсбольного симулятора. **Dead Rising 2** делают канадцы под присмотром японцев, вдохновленных, в свою очередь, американским кинематографом. Это многочисленное искривление культурных зеркал — главная причина, по которой — мы верим! — у Capcom все получится.

Их зомби в Лас-Вегасе, склизкие жуки в тропиках, боевые роботы, бензопилы и байкеры складываются в две удивительные игры. Dead Rising 2 и **Lost Planet 2**. Мы видели их своими глазами, и именно о них сегодня пойдет речь.

LOST PLANET 2

ЖАНР
ЗВЕЗДНЫЙ ДЕСАНТ
РАЗРАБОТЧИК
CAPCOM
ДАТА ВЫХОДА
2009 ГОД

Lost Planet — классический, из учебника, пример японского визионерства: огромные шагающие роботы, липкая, склизкая биомасса, какие-то живородящие жуки, слизь, желчь и прочие органические жидкости — все там. Плюс — у каждого второго героя обширная амнезия. Этот размашистый, дорогой экшен гаргантюанских размеров в свое время стал причиной покупки Xbox 360 для многих из нас. Сиквел интересен по многим причинам, и одна из них состоит в том, что презентация **Lost Planet 2** проходила… с помощью трех ноутбуков. По словам продюсера серии, Юна Такеути, это вышло случайно — якобы в версии для Xbox 360 в последний момент обнаружились проблемы. Означает ли это, что PC-вариант будет выпущен одновременно с консольным оригиналом, раз уж работа над ними идет параллельно? Как ни странно, нет. По словам Юна, Capcom пока не готова анонсировать Lost Planet 2 нигде, кроме Xbox 360. «Но скоро мы сделаем анонс».

Хором

С сюжетом — определенно, самой слабой составляющей первой части (скачки во времени, амнезия и прочие любимые приемы всех сценаристов мира тут привели к тотальной неразберихе) — в Capcom обошлись сурово. В Lost Planet 2 *нет* главного героя. Юн Такеути говорит, что сценарий играет важную роль, но теперь он будет состоять из разрозненных (на первый взгляд) фрагментов, рассказанных от лица членов разных группировок, обитающих на далекой планете E.D.N.III (там же происходило действие первой игры). К финалу все эти истории должны собраться в цельную картину. Сам Юн сравнивает такой подход к построению истории с многоголосьем, традиционно принятым в **Call of Duty**.

Еще одно интересное нововведение — кооперативный режим на четырех человек. В игре даже появились боевые скафандры, для управления которыми требуется сразу четыре оператора. Поэтому и в одиночном забеге вас всюду будут сопровождать три бота, управляемые компьютером.

Хитин

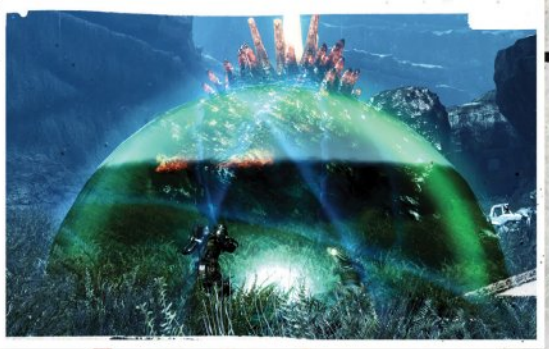
Выглядит Lost Planet 2 так же потрясающе, как первая часть. С поправкой на обновленный движок и климатические изменения, произошедшие в конце прошлой игры. Место действия, планета E.D.N.III, начинает оттаивать. Большая часть ее поверхности все еще покрыта льдами, но кое-где появляются оазисы, заросшие густыми тропическими лесами. Здесь колышется под ногами (но почему-то не занимается от пламени огнемета) густая высокая трава. Здесь текут прохладные ручьи и шелестит листва. Здесь обитают ваши старые враги — акриды.

У насекомых-аборигенов E.D.N.III случилось пополнение. Помимо уже знакомых по первой игре членистоногих великанов, в Lost Planet 2 появятся новые их разновидности. Самые заметные (по понятным причинам), конечно, боссы.

Тех, кто играл в первую Lost Planet, новые пейзажи покорят моментально. Наконец-то в этом мире появились цвета, отличные от белого, черного и оранжевого!

На самом деле такого в Lost Planet 2 не бывает. От огня пострадает только акрид, а струи огня через секунду потухнут.

Исследовать джунгли E.D.N.III вчетвером — гораздо интереснее.



Кое-какие элементы разработчики подсмотрели в Halo 3. В Lost Planet 2 будут, например, гранаты, создающие энергетический щит.

Например, огромная — ростом с трехэтажный дом — помесь жабы с крокодилом. Черная кожа, покрытая какой-то слизью, блестит в солнечном свете, шаги заставляют землю трястись. «У него нет заранее заданного маршрута, — перекрикивает монстра Юн. — Каждый раз он выбирает новый путь через свои угодья — в зависимости от ваших действий».

Тем временем один из героев выстреливает специальный трос, цепляется им за шкуру зверя, ловко запрыгивает тому на спину и принимается расстреливать торчащие из нее оранжевые шипы (этим цветом в Lost Planet традиционно помечаются уязвимые места акридов). Юн продолжает: «Каждого босса можно будет уничтожить несколькими способами. Например, как обычно, сосредоточив огонь на оранжевых участках. Или... — тут продюсер выдерживает театральную паузу, — забраться к нему в брюхо!» И действительно: персонаж спрыгивает обратно на землю, к нему на подмогу прибегают товарищи, вместе они довольно быстро валят босса с ног. Он все еще жив, но на некоторое время обездвижен. Герой подбегает к пасти врага, экран на мгновение темнеет, и вот мы внутри (привет, **Gears of War 2**).

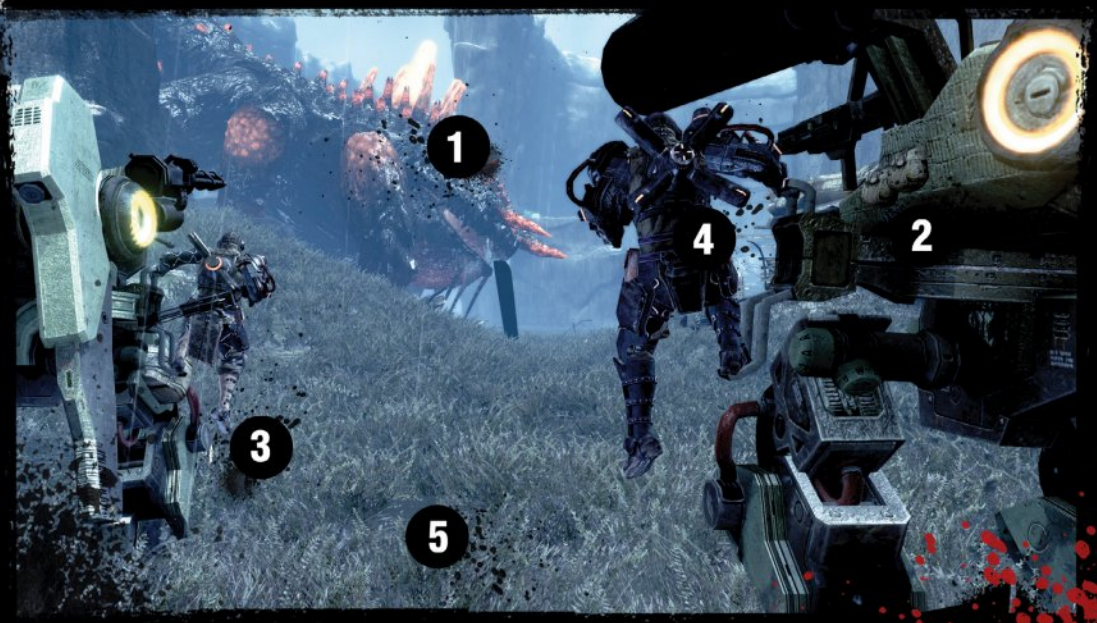
Организм акрида, распознав чужака, пытается очиститься: из желез на стенках выпрыгивают небольшие (ростом с человека) акриды, под ногами разверзается настоящая река из биологических жидкостей босса — еще один защитный механизм — и течение сносит героя куда-то вглубь гигантского тела. Мы барахтаемся, сопротивляемся потоку и попутно расстреливаем несколько ярко-оранжевых наростов.

«Если вы сумели залезть внутрь босса и причинили ему достаточно серьезный урон, то уязвимые точки снаружи станут еще уязвимее и ваши товарищи смогут быстрее уничтожить противника», — объясняет Юн. Но течение неумолимо, и через несколько секунд героя выбрасывает наружу через, кхм, хвостовое отверстие акрида (нам до сих пор снятся эти несколько кадров липкой, хлюпающей анимации). Почти в ту же секунду разъяренный великан замахивается хвостом... Шлеп! Из картинки исчезают все цвета, а безжизненное тело героя летит в траву.

Роль чекпойнтов в Lost Planet 2 выполняют известные еще по первой серии «посты данных». В оригинале они заряжали героя термальной энергией, не давая замерзнуть, а здесь обрели новое значение. Наши соратники продолжают обрабатывать босса: один из них за это время успел забраться в боевой костюм и открыть огонь из пулеметов, другие предпочитают сражаться на своих двоих. К моменту нашего

Гигантские роботы (больная тема для всех, кого вырастил старый канал 2x2) по-прежнему остаются одним из главных орудий войны в Lost Planet.

Тропический климат



1. Тот самый босс-жаба. При некотором везении вы можете забраться к нему в пасть и расстрелять зверюгу изнутри.

2. В первой части боевые костюмы помогали защититься от холода и отбиться от крупных врагов. Теперь на планете стало гораздо теплее, так что огромные машины нужны, судя по всему, только для боя. Кстати, один из новых костюмов был скопирован с экзоскелетов из фильма «Матрица: Революция».

3. Вам больше не придется сражаться в одиночестве. Lost Planet 2 с самого начала выстраивается как кооперативная игра. Если друзья заняты, их места займут шустрые боты.

4. Кооперативная составляющая в игре так сильна, что для управления некоторыми видами боевых роботов потребуется не один, а сразу четыре человека.

5. Где раньше лежал лед, теперь растет высоченная трава. Мы, правда, так и не смогли понять, почему она не загорается от пламени огнемета. Возможно, тут замешаны какие-то неизвестные особенности инопланетной флоры. Или необычный химический состав огнеметного топлива.

воскрешения босс уже практически готов. Несколько финальных штрихов, и огромная туша с оглушительным грохотом валится на землю. От тепла мертвая плоть акрида немедленно начинает разлагаться — через несколько секунд на земле лежит только гигантский черный скелет, источающий, судя по поднимающемуся от него пару, невыносимое зловоние.

На экране появляется всем понятное Mission Accomplished, а игра сообщает, насколько хорошо, по ее мнению, был пройден уровень. Полученные по итогам очки можно использовать для повышения уровня персонажа. Какие именно преимущества будут у высокоуровневых героев, пока неизвестно. Из Юна удалось вытянуть всего два слова: «achievements» (речь идет о «достижениях» для Xbox 360) и «unlocks».

Надолго

Зато Capcom с видимым удовольствием рассказывают о другом интересном нововведении — настройке внешнего вида персонажа. Герой состоит из нескольких элементов: голова, туловище, рюкзак и ноги. По каждой позиции обещаются несколько дюжин вариантов. Среди продемонстрированных нам разновидностей экипировки были и высокотехнологичного вида шлемы, и ведра с прорезями для глаз, и тяжелые бронежилеты, и накидки из шкур акридов. Настраивать можно будет и внешний вид оружия, и применяемые героем жесты (демонстрируя данную возможность, Юн заставил героя церемонно поклониться залу). Возможно, именно эти элементы будут открываться по мере набора уровней.

В Capcom поясняют: «Когда вы сядете играть в первый раз, и если вы будете делать это в одиночку — придется использовать заранее созданные модели персонажей».

■■■

Ключевые слова тут: «Когда вы сядете играть в первый раз». Capcom явно планируют удержать нас за Lost Planet 2 как можно дольше: зачатки ролевой системы, обширные возможности для изменения внешнего вида, намеки на переработанный мультиплеер (в котором, впрочем, будут присутствовать все старые режимы) — сиквел делается с размахом, которому позавидовала бы первая часть. А заставить исполинскую историю о борьбе с гигантскими жуками на замерзшей планете скукожиться до размеров будничной зарисовки — это, как вы понимаете, непросто. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

■ Гигантские схватки с боссами: на них и внутри них
■ Зачаточная ролевая система: можно настраивать свой внешний вид и прокачивать параметры
■ Гигантские плотоядные жуки в тропиках!

DEAD RISING 2

ЖАНР
ЗОМБИ-ГЕНОЦИД
РАЗРАБОТЧИК
BLUE CASTLE GAMES
ДАТА ВЫХОДА
2009 ГОД

Улица запружена народом. С фасадов сияет неон, зазывая сыграть, прокутить, потратить. Кажется, тут нет иных заведений, кроме казино. В воздухе повисла странная при такой толпе тишина. И тут ее разрывает пулеметная очередь. Стреляет молодой крепкий мужчина в кожаной куртке — пули вгрызаются в плоть, бросают тела на асфальт. Через секунду в толпе образуется довольно широкая просека. Но люди почему-то не бросаются врассыпную — головы медленно поворачиваются в сторону стрелка. У толпы появляется общая цель. Медленным, шаркающим шагом они двигаются на опустившего оружие врага. Тот отшвыривает пулемет и поднимает с тротуара длинный сияющий меч. Дэн Брейди, продюсер **Dead Rising 2**, поворачивается к затаившим дыхание журналистам и сообщает: «А сейчас мы вам покажем, как реалистично наши зомби разваливаются на куски».

Не с нашего района

Оригинальная **Dead Rising** оглушительно выступила на Xbox 360 (и гораздо тише недавно на Wii), но до PC так и не добралась. История о фоторепортере, оказавшемся в торговом центре посреди города, захваченного зомби, оказалась одной из трех лучших зомби-игр в истории человечества (две другие — это, конечно, **Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse** и **Left 4 Dead**). К Dead Rising было много претензий самого разного толка: нечитаемый на телевизорах с электронно-лучевой трубкой текст, управление, выдуманное, кажется, конструктором пыточных орудий. Но заложенная в ее фундамент концепция искупала все. Открытый, хоть и небольшой мир, полная свобода действий, возможность использовать почти любой подручный объект (включая сковороды, кадки с цветами, садовые ножницы и тележки из торгового зала) в качестве оружия — Dead Rising была одной из первых игр, к которой можно было безо всяких скидок применить избитое сегодня определение «next-gen». Подробный экскурс в историю см. в «Игромании» №4/2009.

В Dead Rising чудесным образом уживались чисто японский подход к конструированию игр и формированию персонажей и насквозь западный сеттинг. Восток в этой игре действительно встречался с Западом так, как ни в одной другой игре. Именно поэтому Кейдзи Инафуне, автор Dead Rising, открыл свое выступление следующими словами: «**Capcom** хочет быть глобальной компанией. Мы, наконец, отвлеклись от японского рынка и пристально вгляделись в заокеанских соседей». В этом смысле Dead Rising — буквально воплощение новой корпоративной политики Capcom. Японцы превозносили Инафуне и его команду за то, что им удалось создать настолько прозападную игру. В то время как в Америке и Европе отмечали, что в душе это, безусловно, игра, спроектированная в Стране восходящего солнца. Слишком уж много тут было азиатских странностей. Видимо, примерно тогда господин Инафуне понял: его люди сделали все что могли — пора звать на помощь варягов. Ими стали сотрудники канадской студии **Blue Castle Games**. Практически всю техническую работу над сиквелом выполняют именно они — Кейдзи лишь контролирует процесс и, при необходимости, консультирует новых партнеров.

Раньше Blue Castle Games разрабатывала бейсбольные симуляторы и менеджеры. Кто бы мог подумать, что этот опыт пригодится им при работе над зомби-экшеном?

При ударе гитарные струны отзываются печальными аккордами.

Люди из синего замка

The BIGS 2, похоже, делит с Dead Rising 2 не только движок, но и место действия.

Blue Castle Games — не самый очевидный претендент на роль разработчика продолжения одного из главных зомби-экшенов. В их послужном списке, помимо Dead Rising 2, записаны сплошь… бейсбольные игры: The BIGS, Major League Baseball 2K8, Major League Baseball Front Office Manager и еще не вышедшая The BIGS 2.

Почему же Кейдзи Инафуне, располагая ресурсами и репутацией Capcom, обратился именно к этим людям? На этот вопрос он ответил раньше, чем журналисты успели его задать: «Во время одной из наших бесед Дэн объяснил мне, что главная, по его мнению, прелесть Dead Rising — не в том, что это настоящая западная игра, созданная японским разработчиком. А в том, что это игра, которая копирует приемы, принятые на Западе, но не отрывается от своих восточных корней и кажется игроку-неяпонцу немного странной и нелепой». Эта короткая речь и решила все дело. Поразмыслив над словами Дэна, Кейдзи решил, что именно такой человек, понимающий игру даже лучше него самого, и должен разрабатывать Dead Rising 2. Верным ли оказался выбор, мы узнаем уже в этом году.

Полукровка

В итоге Dead Rising 2 — это вторая (после **Silent Hill: Homecoming**) японская игра, сделанная не японцами. И если с Silent Hill и ее тонким мироустройством явно стоило обойтись изящней, чем это сделали **Double Helix**, то здесь происходит именно то, что нужно. «Dead Rising была чудесной игрой, — вещает Дэн Брейди. — В ней можно было надеть на зомби пластиковую голову и наблюдать, как забавно он ковыляет, натыкаясь на предметы интерьера. Но вот с огнестрельным оружием там была, прямо скажем, беда». В руках у главного героя в этот момент оказывается тот самый пулемет. Дэн зажимает на геймпаде нижний шифт, прицеливается в ближайшую группу зомби и давит на спуск. «Теперь, — зловеще улыбается канадец, — все будет по-другому». И вдруг — по мановению левого стика — герой отступает в сторону. Шаг, другой, стрельба не прекращается. По залу проходит негромкий ропот. В Dead Rising 2 можно стрелять и двигаться одновременно! Наблюдающий за презентацией Инафуне благосклонно кивает. Судя по всему, ему объяснили, как важен для западных игроков простой стрейф и как этой возможности не хватало в первой части.

Проредив толпу мертвецов, Дэн демонстрирует новую модель повреждений: «Отныне зомби будут разрубаться и распиливаться максимально реалистично. Где вы по ним рубанули — там от них и отвалится». Первая же жертва оказывается располовинена от макушки до паха. Две части уже окончательно мертвого зомби падают в разные стороны, заливая асфальт и камеру холодной красной кровью. Дэн набирает обороты — он рубит налево и направо. Один за другим зомби лишаются конечностей, одного из противников меч рассекает поперек, отделив торс от таза. Еще несколько оказываются обезглавлены. Совсем скоро выясняется, что одним мечом перечень холодного оружия в Dead Rising 2 не ограничивается.

Потому что *главная* любовь Blue Castle Games — бензопилы. Их здесь употребляют как в чистом виде, так и в коктейлях. Вот, например, длинное весло, к каждому концу которого примотано по пиле. Главный герой — байкер по имени Чак Грин — управляется с ним

Зомби-покупателей в Dead Rising 2 сменили зомби-кутилы. Впрочем, никуда не делись наши любимые зомби-полисмены.

Живые мертвецы — довольно безобидны, если сражаться с ними поодиночке. Но в больших стаях — смертельно опасны.

крайне ловко. Нечто подобное, говорят, проделывают шаолиньские монахи. Весло буквально пляшет в его руках: раз, два, голова, рука, нога. «В первой игре, — рассказывает, не отрываясь от телевизора, Дэн, — на экране могло одновременно присутствовать до пятисот зомби. Нам показалось, что это как-то несерьезно, поэтому вот вам, например, сразу тысяча». Прервавшись на секунду, он нажимает несколько кнопок, и толпа по ту сторону экрана становится заметно плотнее. Xbox 360 тем временем держится молодцом — частота кадров не падает (что уж говорить о PC). Дэн тем временем избавляется от весла и садится на припаркованный у тротуара мотоцикл. «В оригинальной игре тоже были кое-какие средства передвижения, но с нашими они не сравнятся. Вот, например, посмотрите». Ревет газ, мотоцикл срывается с места и на бешеной скорости пролетает сквозь толпу, расшвыривая зомби в стороны.

Новые разработчики остаются верны заложенным Инафуне основам: оружием у них может стать практически что угодно. Резкий разворот — как спецприем. Заднее колесо поражает сразу нескольких врагов, расчищая пространство вокруг героя. Скоро, правда, становится заметна одна занятная деталь: на оседлавшего мотоцикл Чака зомби почему-то не нападают. Топчутся вокруг, обливают голодной слюной, но не трогают. Пока неясно — это сознательное решение или требующая исправления ошибка.

«Кстати! — будто вспоминает о чем-то Дэн. — Тысяча зомби это еще что! Как вам понравятся сразу три тысячи?» Валяющиеся на мостовой трупы исчезают, на их месте появляются новые мозгоеды. Теперь на улице уже яблоку негде упасть. «Оригинальную игру любили за неподражаемое и не совсем здоровое чувство юмора, — Дэн все не замолкает. — Естественно, мы обязаны были сохранить его в сиквеле. Вот вам несколько примеров». Герой слезает с мотоцикла, проталкивается сквозь толпу, чудом не попавшись в лапы врага, и поднимает с земли… Сперва даже нельзя понять, что это такое. Кажется, ведро. А что это из него торчит? Дэн выстреливает в зал белоснежной улыбкой, подходит к одному из зомби и с размаху надевает ведро ему на голову. Из-под пластика раздается душераздирающее жужжание, потоком льется кровь. Мертвец дергается, словно в припадке, и, наконец, падает. Дрели! Ведро с тремя дрелями — сверлами внутрь. Интересно, в игре нам его подарят в готовом виде или новые виды оружия можно будет собирать из подручных частей? Дэн снова улыбается: «Ну, вряд ли вы найдете в какой-нибудь подсобке ведро с уже прилаженными к нему дрелями».

Тем временем Чак на экране разживается натуральной *лосиной головой*. И, не проявляя ни малейшего уважения к духу благородного животного, водружает ее на себя. Рогатый трофей — это не только повод посмеяться, это еще и мощнейшее оружие. Чак подкрадывается к очередному несчастному зомби и подымает того на рога. Потом второго, третьего. Наконец, будто заскучав от монотонных упражнений, разгоняется и снова врубается в толпу. Многие журналисты раскрывают рты и забывают их закрыть.

Но главное, как выясняется, Дэн приберег напоследок. На улице вдруг материализуется уже знакомый нам мотоцикл, только на этот раз на раме его, словно два крыла, укреплена пара бензопил. «Помните, я только что хвастался, что мы можем одновременно собрать на экране до трех тысяч зомби? На самом деле и это не предел». Через секунду мертвецы стоят так плотно, что уже не могут двигаться — просто топчутся на месте и стонут. «Вот так, — торжественно объявляет Дэн, — выглядят семь тысяч зомби, собравшиеся в одном месте». Адекватно описать то, что происходит через секунду, невозможно. Ни в одном языке мира нет для этого подходящих слов. Объектив виртуальной камеры покрывается кровавыми брызгами, так что становится вообще непонятно, что происходит: слышен только рев мотоциклетного мотора, жужжание пил и шлепки — это выпадает на землю дождь из мертвой плоти. В те редкие мгновения, когда изображение проясняется, можно разглядеть — сейчас Xbox 360 работает на пределе своих возможностей. Изображение заметно тормозит, кажется — сейчас из консоли пойдет дым. И тем не менее игра продолжается — барьер в семь тысяч зомби взят. Зал рукоплещет. Мы тихо прикидываем, какая понадобится видеокарта, чтобы те самые семь тысяч зомби разлетались с надлежащей частотой кадров.

Журналисты пытаются прорваться на интервью с Кейдзи Инафуне.

Без ответов

Главное, что становится понятно после знакомства с Dead Rising 2, — в Blue Castle Games очень внимательно изучили оригинал и сделали, в общем,

Сто раз отрежь

Даже самые гневные критики Dead Rising всегда признавали одно: игра, в которой обычный футбольный мяч используется в качестве оружия массового поражения, чего-нибудь да стоит. В сиквеле со средствами уничтожения зомби тоже все в полном порядке.

Бензопилы давно стали обязательным элементом фильмов о зомби. В Dead Rising 2 они режут мертвецов с ювелирной точностью. Как говорят продавцы стеклорезов в московском метро, «где вы линию провели, там плитка и откололась».

Или вот кое-что поизобретательнее. Баллон, утыканный шипами. Одного удара этой штуковиной достаточно, чтобы отправить в нокдаун даже самого крепкого зомби.

Мотоцикл — не только средство передвижения, но и мощнейшее оружие. Пролететь на нем сквозь толпу стонущих покойников — лучшее из удовольствий, доступных законопослушным гражданам.

С такой вот лосиной башкой на плечах Чаку не страшно ничего. Любого врага можно поднять на рога, любое скопление зомби — расшвырять в стороны.

правильные выводы. Например, рассказывая о том, чем привлекла его первая часть, Дэн говорит: «В Dead Rising была очень интересно подана концепция открытого игрового мира. Если в той же **GTA 4** контент равномерно размазан по огромному городу, то здесь мир был относительно небольшим, но буквально на каждом шагу вы видели что-то интересное. Поэтому мы решили для себя — если в сиквеле отыщутся участки, где в пределах прямой видимости не будет чего-то интересного, забавного или пугающего, значит, мы зря едим свой хлеб». Уже чуть позже, за ужином, Дэн признается, что на самом деле мир Dead Rising 2 все же будет несколько больше, чем в оригинале. Единственная продемонстрированная нам улица — лишь небольшая часть. Что, разумеется, не отменяет заявленной насыщенности игры.

Обо многом разработчики и их японские начальники еще не готовы говорить. Например, во время презентации Дэн обмолвился, что его сотрудники пытаются сделать удобнее и понятнее систему сохранений (в оригинале записываться можно было только в специально отведенных местах, на один профиль выделялся всего один слот). Но что именно они придумали — рассказывать отказался. Кейдзи Инафуне на каждый второй вопрос отвечает: «Мы еще не готовы об этом разговаривать», умудряясь всякий раз подобрать для этого новые слова. Наш любимый ответ касался счетчика денег, имеющихся при себе у главного героя. Он всю презентацию болтался в левом верхнем углу экрана, а когда мы спросили у Кейдзи, на что именно Чак будет тратить наличность, тот изрек буквально следующее: «Ответ на этот вопрос касается элемента игровой механики, о котором мы еще не хотим рассказывать подробно. Но если вы примените воображение, то, возможно, догадаетесь, как можно было бы спустить в игре деньги». Спасибо большое, Кейдзи-сан! Впрочем, место действия Dead Rising 2 — вымышленный Fortune City, списанный с Лас-Вегаса, игорной столицы США. Может статься, виртуальные доллары осядут в «одноруких бандитах» в обмен на какие-то бонусы.

Также совершенно непонятно, как будут набираться очки для улучшения характеристик персонажа (а в обеих Dead Rising имеется какая-никакая ролевая система). Герой первой части, Фрэнк Уэст, был фоторепортером, не расставался с камерой, а XP-очки набирал, снимая выдающиеся сцены из жизни зомби. Чак — мотогонщик. Так что же, мы будем участвовать в заездах по улицам охваченного зомби-чумой города? Или нам останется только уничтожать зараженных и спасать выживших? На последний вопрос Кейдзи отвечает коротко: «Нет, не останется».

■■■

Совершенно очевидно, что второй такой игры, как Dead Rising 2, сегодня просто не существует. По большому счету все, что требовалось от сиквела, — сделать действие более дружелюбным для человека, привыкшего к **Gears of War** и GTA 4. С этой точки зрения программа явно перевыполнена: Dead Rising 2 не только прекрасно управляется, она еще и заряжена современными технологиями, которых так не хватало первой части. В частности, физически корректной расчлененкой. Ну и, конечно, главное нововведение, важность которого сложно переоценить. Лосиная голова. С рогами. Ну как, скажите, заочно не полюбить игру, в которой есть *такое*? ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

■ До 7 тысяч зомби одновременно на экране

■ Возможность использовать в качестве оружия хоть кассовый аппарат, хоть плюшевого мишку

■ Лосиная голова!

ВЕРДИКТ

Во что поиграть

В ЭТОМ месяце

Так получилось (вы только не удивляйтесь!), что две главные игры месяца — ремейк и инди-платформер. С **Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena** все более-менее ясно. Имея на руках такой мощный исходный материал (**Escape from Butcher Bay**, всего лишь лучшая в мире игра по кинолицензии), сложно было выступить неудачно. Поэтому не было никакого сюрприза в том, что у Starbreeze Studios получилась отличная игра, которая не только позволяет заново пережить приключения Риддика в тюремном комплексе «Бухта мясника», но и узнать, что было дальше.

Гораздо интереснее ситуация с **Braid**. Мы, конечно же, были готовы к тому, что игра выйдет красивой, интересной, важной (это слово немного затерли в последнее время, но Braid оно очень идет). Но такого удара под дых не ждал в редакции никто. Если вам нужны подробности, прочтите рецензию, а тут — в двух словах: не просто красиво, не просто интересно, не просто важно. Этой игре суждено изменить мир.

Ну а неожиданнее всего оказалась **Plants vs. Zombies**, очередная казуальная игра от PopCap Games. Признаемся: никто от нее ничего не ждал, в номер она попала в последний момент — и вдруг оказалась одним из самых интересных релизов месяца. И снова: не будем портить вам удовольствие — читайте рецензию, играйте… скажем лишь, что такой казуальной игры вы еще не видели.

Остальным фигурантам как-то выделиться на таком ярком фоне было сложно, но некоторым это все же удалось. Например, еще одному инди-проекту — чилийскому панк-файтингу от первого лица **Zeno Clash**. Игра получилась неровной и несколько однообразной, но если вы любите нестандартные сеттинги, интересные сюжеты и нетривиальных персонажей, то пропустить ее просто не имеете права.

X-Men Origins: Wolverine незатасканностью декораций похвастаться не может, но вообще оказалась на удивление вменяемой игрой — гораздо интереснее и душевнее фильма. Впрочем, тут надо иметь в виду PC-контекст, из которого слэшеры как-то выпадают. Если бы подобных игр у нас было побольше, может, и на «Росомаху» мы бы смотрели совершенно другими глазами.

А вот стратегий на PC хватает, и все равно **Demigod** на голову выше любой другой многопользовательской RTS. Сражения полубогов за полноценный божественный статус увлекают неописуемо. Если бы еще в игре была однопользовательская кампания... да не преследовали бы ее на старте проблемы с серверами.

В общем, месяц выдался непростой. Запасайтесь свободным временем...

Максим Еремеев, редактор

ТАРАС БУЛЬБА: ЗАПОРОЖСКАЯ СЕЧЬ

- **Жанр:** экшен/ролевая игра ■ **Издатель:** Акелла
- **Разработчик:** IceHill ■ **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 2 (Core 2 Duo 2,5) ГГц, 1 (2) Гб, 128 (256) Мб видео

Второй игрой, приуроченной к премьере фильма Владимира Бортко (о первой — «**Тарас Бульба**» — мы писали в прошлом номере), стал ролевой экшен «**Тарас Бульба: Запорожская Сечь**» от **IceHill** и «**Акеллы**». Правда, в отличие от бурутовского проекта, с картиной он имеет мало общего: тут нет кинороликов, а сюжет переиначен.

Играем мы за Остапа, сына Бульбы. Перед тем как вернуться к отцу из бурсы, он мимоходом освобождает соседние деревни от басурман, а прибыв домой, бьется с батькой не на кулаках, а на саблях. Дальше — больше: поездка отца с сыновьями в Сечь сначала оборачивается погоней за одиноким татарином, а потом троица героев принимается самостоятельно захватывать польские города и села. Одним словом, Гоголем тут и не пахнет.

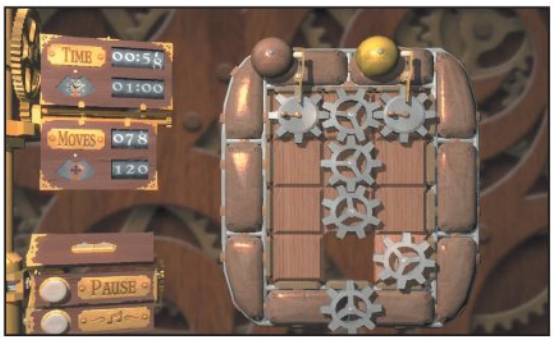
Игре не хватает стремительности и жестокости, которые отличают хороший слэшер от плохого. Тут нельзя выбить щит или сломать оружие врага, нет расчлененки и точечных повреждений. Комбо и спецатаки нарисованы неубедительно. По эстетике это скорее чубатый **Alien Shooter** с саблями. Есть и откровенные недоработки: Остап не расходует выносливость на удары, отчего некоторых боссов можно просто забивать одной атакой. Да и выглядит игра неказисто: графика несимпатичная, грязноватая. Плюс «Запорожская Сечь» абсолютно линейна, драки в ней перемежаются гонками на лошадях.

Зато здесь есть то, чего нет в бурутовском «Бульбе»: подробная система развития персонажа, состоящая из двух десятков навыков и умений. Вы можете обучать Остапа не только новым комбо и спецатакам, но и развивать его магические способности. Казак способен лечить себя и даже получать временную защиту от пуль. Есть пассивные навыки, увеличивающие запасы жизненных сил и энергии. Учитывая, что над балансом IceHill все-таки работали, возня с RPG-элементами имеет практический смысл и даже увлекает. Но все портят баги. Загрузив сохраненную игру, вы можете обнаружить, что персонаж вдруг откатился на уровень назад, а уже потраченные очки развития снова доступны для распределения. Или что полетел скрипт, и открывшийся было путь снова закрыт — нужно перезагружать еще более раннее сохранение. Одним словом, приходите после патча. Или не приходите — все-таки игру про казаков-колдунов не всякий переварит. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.5

COGS

- **Жанр:** механическая головоломка
- **Издатель/разработчик:** Lazy 8 Studios
- **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 1,5 (2) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 64 (128) Мб видео



В 2002 году игра с лаконичным названием **Syberia** доказала, что шестеренки тоже бывают живыми, а собранные из них механизмы подчас способны чувствовать не хуже обычного человека. В 2009 году сборник механических головоломок **Cogs** как бы напоминает нам: то было исключение.

Название игры переводится на русский как «Шестерни» и довольно точно описывает ее суть, потому что, кроме зубчиков, трубочек и молоточков, здесь почти ничего нет. Головоломки чаще всего представляют собой бессмысленные, работающие, чтобы работать, механизмы в разрезе, а цель, хоть и формулируется каждый раз по-новому, на самом деле остается неизменной на протяжении пятидесяти уровней: заставить устройство работать как надо. То есть соединить шестеренки в правильном порядке или, например, построить трубопровод от источника газа к воздушному шарику — чтобы тот надулся и унес всю головоломку куда-то в небесные дали. При этом игра напоминает пятнашки: все детали механизма укреплены на квадратных плашках, которые мы и ворочаем туда-сюда, а на доске всего одно свободное поле.

Выглядит игра чудесно, и даже музыку авторы подобрали подходящую — она дребезжит, иногда немножко запинается, и кажется, что звуки эти льются не из колонок, а из музыкальной шкатулки. Некоторые головоломки выглядят довольно изощренно: от вас, например, могут потребовать не просто собрать механизм, а сделать так, чтобы определенные его части взаимодействовали определенным образом в определенное время (скажем, чтобы два молоточка одновременно ударили по двум разным звонкам). Попадаются задачки, где элементы пазла помещены на грани небольшого куба. Но при всей своей цельности и внешней изощренности Cogs — очень незамысловатая игра. Почти любую задачку здесь можно решить, просто погоняв детальки туда-сюда пару минут. Но если вы застряли, то это надолго. Всякому, кто играл в пятнашки, известен бессильный гнев, который испытываешь, когда квадратики, будто издеваясь над тобой, все отказываются и отказываются ложиться в правильном порядке. И в этом вся Cogs — то бессмысленно простая, то до истерики сложная. Полюбить эту игру-крайность нелегко. — *Максим Еремеев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.5

PUNCH'N'CRUNCH

- **Жанр:** слетевший с катушек бокс
- **Издатель:** Rokapublish
- **Разработчик:** Foolscap
- **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 1 (2) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео

Бокс на PC — гость, прямо скажем, нечастый. Поэтому если он каким-то чудом и появляется, то обязательно «не такой, как все». Есть три основных архетипа: невзрачный карикатурный (как **Heavyweight Thunder**), с элементами менеджмента (как **Boxsport Manager**) или страшный как смертный грех (скажем, «**Бой с тенью**»). Где-то между этими категориями завис **Punch'n'Crunch** — разнузданный мордобой про героев кунсткамеры, в котором все удары рисуются мышкой.

Так, чтобы увернуться от кулака, нужно провести на экране косую линию, а чтобы ударить ногой с разворота — черкануть хитрую загогулину. Особого простора для творчества не ждите — в левой части экрана висит список доступных ударов, по восемь на персонажа. Но даже этого достаточно, чтобы повеселиться. Мы играем то гротескным пиратом с протезом, то одутловатым русским клоуном, то автоматоном из советских мультиков (набор ударов у каждого свой) — и постоянно машем ногами, выписывая сальто в воздухе. Разработчики, кажется, поиздевались над всеми нациями разом — то мы бьем ногой писклявого китайца, то носатого индейца, а сопровождается это какими-то безумными биографиями героев и осклабленными лицами. Иногда по экрану проплывают специальные знаки — если успеем их нарисовать, включится бонус вроде ускорения времени.

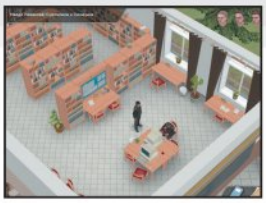
Сатира — это здорово, вот только во всем остальном игра похожа на любительскую поделку. Никаких закрученных суперударов нет — мы выписываем простейшие трюки без ведер кетчупа, отрывания рук и фаталити. Еще один громадный минус — играть можно только против компьютера. Мультиплеер отчего-то решили не делать, а без него игра теряет львиную долю своего очарования: однопользовательский файтинг — это, конечно, не дело.

Но главная претензия — мало! Кучка любопытных, но довольно тривиальных приемов и всего два режима прохождения (одиночный и турнир). Без мультиплеера, без редактора героев… Оригинальная система управления — не панацея. А ведь если бы разработчики потрудились довести игру до ума — получился бы по-настоящему хороший файтинг про громил-извращенцев. А так — всего лишь бедный родственник консольного **FaceBreaker**. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.5

КАДЕТСТВО: НОВАЯ ИСТОРИЯ

- **Жанр:** Bully для конформистов
- **Издатель:** Snowball Studios
- **Разработчик:** Bajoum Interactive
- **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 1,8 (3) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео



Несколько лет назад студия **Snowball** вознамерилась превратить сериал «**Кадетство**» в *хорошую* игру. Не найдя достойных кандидатов среди соотечественников, они обратилась к шведам из **Bajoum Interactive**.

История такая: Сергей Стрелков приезжает в кадетское училище и узнает странное — у курсантов пропадают вещи. Прапорщик дает задание разыскать похитителя, но по ошибке арестовывают местного плейбоя Макарова — и, чтобы исправить запятнанную репутацию, мы подряжаемся выполнять поручения местных курсантов. Получается что-то вроде квеста с мини-играми. Мы подкладываем в портфель географу порножурнал, похищаем деньги из тумбочки курсанта, развлекаемся забавами вроде «порази яблочко в тире» или «ответь на вопросы по биографии Клеопатры». Все они подчеркнуто элементарные, а сама игра проходится за пару часов.

В «Кадетстве» есть действительно неплохой сценарий, но придется по вкусу он разве что тем, кто никогда до этого не видел компьютерных игр (другое обязательное условие — безграничная любовь к первоисточнику). Остальным этот проект покажется жутковатой и чересчур легкой пародией на **Bully** — без драк, скейтбордов и издевательств над ботаниками. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5.0**

COMMUNISM MUSCLE CARS: MADE IN USSR

- **Жанр:** очень советские гонки
- **Издатель:** 1С
- **Разработчик:** Supreme Bit Entertainment
- **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 2,2 (3) ГГц, 1 (2) Гб, 256 (512) Мб видео

2017 год. Коммунизм победил, города застроены смесью советских хрущевок и небоскребов, везде развешана «мир-труд-май» агитация, а ЦК КПСС учреждает гонки модернизированных советских автомобилей.

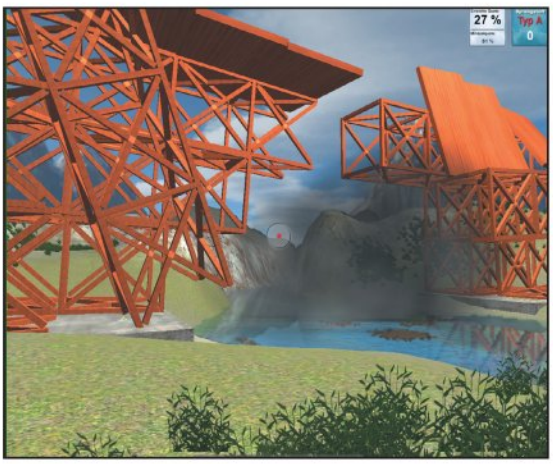
За вычетом сеттинга **Communism Muscle Cars: Made in USSR** — обычные гонки. Вначале мы основательно копаемся в гараже — и это лучшее, что есть в игре. Выбираем советскую машину (из разных вариаций жигулей и москвичей), повышаем ее ездовые характеристики (скорость, управляемость), вешаем новые фары, бампер и лепим винил с изображением Ленина в стиле поп-арт (их здесь вообще около сотни!).

А затем выезжаем на трассу и понимаем, что все наши метания были лишены смысла. По весу машины напоминают упрямый холодильник, который если врежется в препятствие, то будет неторопливо отъезжать. Управление клинит, а сама игра обожает периодически замирать на несколько секунд. Видов гонок три: кольцевые, спринт и на разрушение (нужно сшибать транспаранты и ларьки). Выглядят они кошмарненько: машины агрессивно бликуют, окружение засвечено, по земле течет мутная зелень. Вердикт — как в старой советской комедии: за копание в гараже — пять, за игру — неуд. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **4.0**

SPRENGMEISTER SIMULATOR 2009

- **Жанр:** взорви танцпол
- **Издатель/разработчик:** UIG
- **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 1,6 (3,0) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 64 (128) Мб видео



Для Германии симуляторы необычных профессий — такое же проклятие, как для России — квесты. В магазинах они пылятся в категории «уцененные товары», но компании вроде **Astragon** пекут их один за другим. Своим покупателям они на полном серьезе предлагают стать мусорщиком, почтальоном, проституткой, колхозником-трактористом, и это далеко не полный перечень. Вот только из-за предельно низкого качества львиная доля этих, с позволения сказать, игр исчезает из нашего поля зрения так же быстро, как и появляется на свет, то есть почти мгновенно.

Sprengmeister Simulator 2009 — исключение из правил. Как писал Рэй Бредбери в своей грандиозной антиутопии «451 градус по Фаренгейту»: «Жечь было наслаждением». Для создателей игры подлинное наслаждение — не жечь, а взрывать. И к своему фетишу они стараются пристрастить всех сочувствующих.

И им это неплохо удается, потому что Sprengmeister Simulator 2009 — это такая квинтэссенция разрушительной энергии. Никакого сюжета. На такие лирические вещи, как качественная графика или музыка, разработчики вообще внимания не обращают. Есть куски плит, скамейка в углу, парочка облезлых текстур — ну и достаточно, пожалуйте к детонатору. Смак симулятора — во взрывах. Вернее, в объектах, подлежащих сносу. Авторы нарисовали тридцать разных зданий, от неказистых построек и водонапорных башен до футбольных стадионов и казино. Наша задача — очутившись перед домом, расставить на нем красные точки — бомбы — и нажать кнопку взрыва. В зависимости от схемы расстановки (лучше всего рушить основу конструкции и опорные колонны) постройка, окунувшись в непроглядное марево черного дыма, либо завалится, либо лишь пошатнется. Все взрывы рассчитываются по какому-то сложному принципу, из стен вылетают плиты, и тормозит игра при этом, словно **Crysis**.

В конце подрыва нам ставят рейтинг, который можно опубликовать в онлайновой таблице рекордов. Но все это шелуха, самая главная радость в Sprengmeister Simulator 2009 (если вы не профессиональный подрывник, конечно) — понаставить красных точек где только можно, после чего насладиться видом обвалившегося здания. Если вас это почему-то привлекает — добро пожаловать. Но вообще-то в приличном обществе подобные продукты за деньги продавать не принято. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **8.0**

BATTLESTRIKE: SHADOW OF STALINGRAD

- **Жанр:** шутер ■ **Издатель/разработчик:** City Interactive
- **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 2,4 (3) ГГц, 1 (2) Гб, 128 (256) Мб видео

Battlestrike: Shadow of Stalingrad — откровенный клон **Call of Duty 2** четырехлетней давности. С одним важным замечанием: процесс клонирования явно проводился таджикскими гастарбайтерами при помощи термоса и электронагревателя.

Лютые морозы. Опустошенный фашистскими оккупантами Сталинград. Новое секретное оружие арийской расы, способное резко переломить ход войны. Наши вояки, изъясняющиеся на «русском английском». И пуленепробиваемый герой Dmitry Vasilievitch Korogov с миссией по спасению Родины. Вот такие картинки рисуют нам разработчики. А в качестве развлечения предлагают лоботомированный интерактивный тир с отсутствием интересных игровых ситуаций, беспомощным AI и бесконечной эксплуатацией «советской темы». Если решите поиграть, то, с трудом сдерживая зевоту, вы на протяжении нескольких часов будете лениво отстреливать беспорядочно мечущихся фрицев, слушать фразы вроде «Our Motherland shall not fall, fascist scum!»… И, собственно, все. Ни напряженного геймплея, ни внятного сценария, ни радующей глаз графики. Выйди Shadow of Stalingrad тремя веками ранее, она снискала бы гораздо больший успех. — *Артем Комолятов*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3.5

VERTIGO

- **Жанр:** кривая физическая головоломка ■ **Издатель/разработчик:** Playlogic Entertainment/Icon Games ■ **Мультиплеер:** вдвоем на одном компьютере
- **Системные требования:** 800 МГц (2 ГГц), 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео

Главный вопрос, возникающий после знакомства с **Vertigo**, чья родина — вся такая дружелюбная и казуальная Wii, зачем нужно было *это* портировать на PC, где уже есть как минимум чудесная игра **Ballance** 2004 года выпуска и недавно вышедшая артхаусная головоломка про живую каплю воды (!) **I-Fluid**?

Собственно, Vertigo — это и есть уродливый клон Ballance. Суть у обеих игр одинаковая: мы катим шарик по узким дорожкам, повисшим где-то в небе, стараясь не дать ему свалиться в пропасть. Периодически попадаются трамплины, по которым можно быстро съезжать… и все. Больше тут делать нечего — в отличие от того же Ballance, в котором шарик периодически менял свои физические свойства, здесь главный герой монолитен и непоколебим. Хуже того — все уровни одинаково скучные: сплошные зависшие в воздухе узкие тропинки, с которых постоянно падаешь. Даже вменяемой физики нет, что вообще нонсенс.

Зато есть девять кислых футуристических арен, вроде модернового мегаполиса и руин, три режима: карьера, аркада и тренировка, ободранный мультиплеер с парой режимов и бьющая по мозгам техногенная музыка. Зачем в это играть — непонятно. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 1.5

POOL HALLS PRO

- **Жанр:** сломанный бильярд ■ **Издатель:** Playlogic Entertainment
- **Разработчик:** Icon Games ■ **Мультиплеер:** hot seat
- **Системные требования:** 800 МГц (2 ГГц), 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео

Творческое объединение **Icon Games/Playlogic Games** — настоящие колорадские жуки игровой индустрии. Их творческий метод таков: берется хорошая идея, заливается паршивой реализацией, полученная масса выпускается на Wii и PC.

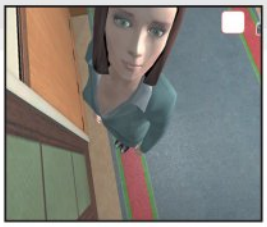
Где-то по соседству вы можете прочитать про их ущербную физическую головоломку **Vertigo**. Теперь пришло время симулятора бильярда. Авторский почерк виден сразу: нам услужливо дают слепить в редакторе своего героя — облезлую деревянную чурку с лицом прожженного алкоголика.

Затем нам предлагают сыграть в бильярд. Мы выбираем стол (доступно на выбор несколько вариантов), устанавливаем место для шарика, устанавливаем силу удара и бьем. Если попали в лузу — бьем еще раз. Если нет — ход соперника. На этом месте проявляется примитивная физика: шарики тут как будто сделаны из пенопласта и мечутся по столу как угорелые. Режимов много — аркада, турнир, практика, примитивный мультиплеер и даже кругосветное путешествие. Однако стоит только взглянуть на мутную, уродливую картинку — и понимаешь, что все-таки лучше сходить в настоящий бильярдный клуб или в крайнем случае сыграть в недавно вышедший **WSC Real 2009 World Snooker Championship**. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3.5

КГБ В СМОКИНГЕ

- **Жанр:** бабья буря ■ **Издатель/разработчик:** Новый диск/Madia Entertainment
- **Мультиплеер:** нет
- **Системные требования:** 1,3 (2) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 64 (128) Мб видео



Квест «**КГБ в смокинге**» правильнее было бы назвать «КГБ в шубке за $2000, чтобы все знакомые обзавидовались!». Главная героиня — истеричная сотрудница спецслужб, увлеченно поносящая мужской род, грызущаяся с подругами и, кажется, маящаяся от критических дней. Игра очень сильно напоминает отечественный сериал средней руки — и неспроста.

У «КГБ в смокинге» на самом деле кудрявая предыстория — создана она по одноименному телесериалу, который, в свою очередь, был снят по мотивам серии романов известного израильского журналиста и политика Йозефа Шагала. Завязка такова: сотрудница советской газеты Катя Мальцева находит в мусорном ведре томик Хулио Кортасара, который и не Кортасар вовсе, а база данных КГБ. За любопытство ее вербует сам генсек Андропов и отправляет в Аргентину — на секретную операцию. Увлекательных приключений не ждите — лишь шесть чудовищных комиксных вставок, несколько локаций и надпись: «Продолжение следует». Между началом и концом — хамоватые персонажи, беспрерывная бабья ругань, бытовые задачки и уродливая графика. В общем, все как на канале НТВ. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 2.0

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Стелс-экшен

Издатель
Atari

Разработчики
- Starbreeze Studios
- Tigon Games

Издатель в России/локализатор
Акелла

Похожесть
- The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
- System Shock 2
- Thief: Deadly Shadows

Мультиплеер
- Локальная сеть
- Интернет

Сайт игры
www.riddickgame.com

Системные требования
Необходимо
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
Желательно
Core 2 Duo 1,8 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Слава Клсс

The Chronicles of Riddick:
Assault on Dark Athena

2004 год был рекордным на хорошие шутеры: **Far Cry**, **Painkiller**, **Thief: Deadly Shadows**, **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**, **Doom 3**, **Half-Life 2**, **Halo 2**. Самым большим и, положа руку на сердце, самым приятным сюрпризом в этой семерке стал «Риддик». Взявшийся из ниоткуда шутер от шведской студии **Starbreeze**, которая до этого себя ничем особенно не проявила (**Knights of the Temple**, **Enclave**), всухую обыграл Doom 3 на его собственном поле, показал, каким должен быть стелс-экшен нового поколения (Thief: Deadly Shadow оставалось только утереться) и насколько удачной вообще может быть игра по фильму, если подходить к ней с умом. Но самое главное, что было в Escape from Butcher Bay, — это сам Риддик. В играх такой герой не встречался еще никогда. Да что там игры — даже в фильмах про космос и будущее таких пассионариев не было со времен Элен Рипли.

Starbreeze, похоже, и сами не поняли, как это у них все так хорошо получилось. После «Риддика» они произвели на свет **The Darkness**, примерно то же самое, но с налетом мистики и про нью-йоркских мафиози, а потом решили сделать ремейк Butcher Bay. В ходе разработки издатель сменился, первоначальный замысел тоже, и на выходе получился не ремейк, а переиздание с новой дополнительной кампанией под названием **Assault on Dark Athena**.

Гейл Ревас — самый интересный противник из всех, что когда-либо встречались Риддику.

Hunting, not hiding

It's never easy, как любит говорить Риддик. Едва отдышавшись после побега из тюрьмы Butcher Bay (удавшегося только с третьей попытки!), он просыпается в корабле Джонса с предчувствием новой напасти. Неприятнос-

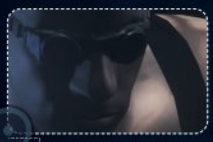
ЖЗЛ: Ричард Б. Риддик

На сегодняшний день про Риддика сделано две игры, два фильма и одно аниме. Согласно хронологии вселенной, они идут в следующем порядке.

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (2004)

Джонс сдает Риддика в Butcher Bay, самую страшную тюрьму во всей галактике, откуда тот незамедлительно пытается сбежать. Удается это только с третьей попытки, и Джонс сам же ему в этом помогает: руководство тюрьмы отказалось платить за Риддика столько, сколько хотел Джонс.

Именно в Butcher Bay Риддик обретает способность видеть в темноте. Позже он убедит себя и всех вокруг, что его глаза — результат операции, но на самом деле это был то ли подарок элементалей, следивших за жизнью героя, то ли дар, проснувшийся сам собой.



The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena (2009)

Вскоре после побега из Butcher Bay корабль Джонса и Риддика встречается с кораблем наемников Dark Athena, и те берут их на абордаж. Джонс всю игру проводит в отключке, а Риддик встречается с маленькой девочкой и помогает ей спастись, правда, без особого энтузиазма.

О прошлом Риддика по-прежнему ничего не рассказывается, но если к моменту заключения в Butcher Bay он уже считался самым опасным преступником, то после побега оттуда награда за его голову выросла до рекордной отметки.

Pitch Black (2000)

Фильм, с которого все началось. Транспортник с закованным в кандалы Риддиком, конвоирующим его Джонсом (события фильма происходят после событий Dark Athena) и еще несколькими десятками пассажиров на борту падает на отдаленной планете. Очень кстати на планете наступает затмение, и из-под земли вылезают какие-то плотоядные птеродактили. Риддик благодаря своим глазам из главной угрозы превращается в единственную надежду выживших. Джонса не без помощи Риддика съедают, а среди спасенных снова оказывается девочка, на этот раз постарше.

The Chronicles of Riddick: Dark Fury (2004)

Короткое аниме, снятое Питером Чунгом, одним из режиссеров «**Анимат-рицы**», специально для DVD-издания «Хроник Риддика». Сюжет изрядно напоминает Assault on Dark Athena: сразу после бегства с планеты, на которой сожрали Джонса, Риддик, Джек и имам попадают на еще один корабль наемников. Владелица корабля коллекционирует замороженные статуи преступников, и, естественно, она не прочь заполучить Риддика — он бы стал главным экспонатом ее коллекции. Но у Риддика на этот счет другие планы.

The Chronicles of Riddick (2004)

Хронологически самая последняя часть эпопеи о Риддике. Расставшись с имамом и Джеком, Риддик несколько лет прячется на далекой замерзшей планете, но охотники за головами находят его и там. Прятаться дальше нет смысла, и Риддик возвращается из подполья. Но за то время, пока его не было, мир стал еще хуже: некромонгеры захватывают одну планету за другой, имам и Кира (в Pitch Black и Dark Fury ее звали Джек) погибают, а в финале Риддик неожиданно для себя самого становится лидером некромонгеров.

ти ждать себя не заставляют: из-за астероида появляется зловещего вида корабль (Dark Athena) и идет на абордаж. Джонса, даже не разбудив, сразу берут в плен, Риддику же удается благополучно улизнуть.

Dark Athena оказывается еще более мрачным местом, чем Butcher Bay. Капитан корабля — Гейл Ревас, тетка со стальным голосом и таким крутым нравом, что перед ней трепещут даже самые отмороженные члены команды, — не гнушается вырезать целые планеты, а захваченных жителей превращает в боевых андроидов. Появление на своем корабле самого известного зека в галактике она поначалу расценила как шанс получить награду за его голову (в случае поимки), но очень скоро становится ясно, что это не она охотится на Риддика — это он охотится на нее и ее команду.

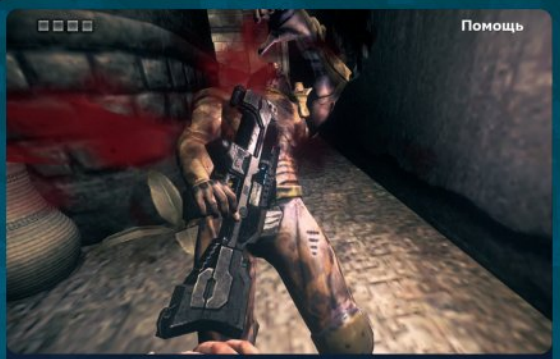
В отличие от памятной тюрьмы, Риддик на этот раз действует не один, а в кооперации с несколькими пленниками Dark Athena, в том числе бывшим членом команды, разжалованным за попытку изнасилования. Сам Риддик сотрудничает с ними лишь из здорового эгоизма, в той степени, в какой ему это необходимо, чтобы сбежать с корабля. Из гуманистических соображений он помогает лишь девочке Линн, дочери колонистов, захваченных наемниками Dark Athena. Слабость к маленьким девочкам за ним замечена уже не впервые — первый раз это случилось еще в Pitch Black.

Хищник

Assault on Dark Athena отделяют от Escape from Butcher Bay пять лет (по меркам игр — целая эпоха), но те, кто проходил оригинал, почувствуют себя как дома. Chronicles of Riddick — что первая, что вторая часть — были и остаются очень особенными стелс-шутерами, ничего подобного никому не удалось воспроизвести до сих пор. Риддик одинаково хорошо умеет сворачивать шеи исподтишка и вести от-

Ножи улаксы — лучшее оружие в игре.

Один из наемников переживает по поводу того, что ему пришлось переспать с капитаном, а собеседник его еще и подкалывает.



Фирменный трюк «помоги ему застрелиться» все еще в деле.

Добравшись до комнаты управления, можно обратить дронов против их же собственных хозяев.

По сравнению с первой частью, бэктрекинга (когда тебя заставляют бегать туда-сюда по уровню сначала в поисках ключа, потом рубильника, потом еще чего-нибудь) стало меньше.

Космическое средневековье

Вселенная Chronicles of Riddick более всего напоминает… средневековье. Та же грязь, дикость, анархия, отчаяние и несчастье. Уставшие от бардака и беспредела люди ищут спокойствия на удаленных планетах, но и там становятся жертвами наемников. Хотя на дворе далекое будущее, коммуникация между планетами налажена не самым лучшим образом, каждая из них выживает как может. Сильная центральная власть есть только у некромонгеров, которые риторикой и прочими атрибутами похожи на крестоносцев. Особенно символично, что в «Хрониках Риддика» они нападают на планету Helion Prime со столицей в городе Нью-Мекка — намек более чем прозрачный.

крытый бой с целой группой противников (при наличии огнестрельного оружия). Конечно, здоровье у него не бог весть какое, изрешетить могут за одну-две секунды, но любой более-менее опытный игрок больших проблем во время перестрелок испытывать не будет. Другое дело, что прятаться куда интереснее, чем идти напролом.

Против природы не попрешь: Риддик — прирожденный охотник. Он, словно Хищник, бесстрастно наблюдает за своими врагами, а подгадав удобный момент, молниеносно наносит удар и так же быстро растворяется в темноте. Только здесь (и в Escape from Butcher Bay, естественно) работает один из самых эффектных приемов хорроров — когда неведомый противник один за другим вырезает целую группу, а враги не успевают не только отреагировать, но и даже понять, что происходит. Обстановка располагает к такой охоте как нельзя лучше: Риддик, даже будучи в темных очках, неплохо видит в темноте, а ее тут хватает. Если света чересчур много, никто не запрещает пострелять лампочки.

Несмотря на свою силу, Риддик знает себе цену и не лезет без нужды на рожон. В любых обстоятельствах он сохраняет завидное самообладание, но эмоции ему тоже не чужды: выдает сердцебиение. Чем ближе подкрадываешься, тем сильнее оно становится.

Поводов для волнения в Dark Athena стало не то чтобы больше, но пищевая пирамида определенно изменилась. В отличие от Butcher Bay, где были и нейтральные персонажи (зеки), и враждебные (охрана, монстры и опять же зеки), на корабле Ревас все, кто встречается Риддику за пределами роликов, являются врагами. Враги делятся на две категории: обычные наемники и киборги-дроны — и вторых как раз больше всего. Обычно дроны действуют автономно, под управлением собственного AI; опознать их при этом можно по красным индикаторам. В случае серьезной тревоги и в местах, предусмотренных сюжетом, дронов переключают на ручное управление: они сразу начинают действовать умнее и становятся опаснее. Патроны в автоматах у киборгов бесконечные, но снять с них оружие невозможно, оно намертво привинчено к руке. Стрелять из него все-таки можно, но для этого нужно поднять дрона с пола, а далеко с такой ношей не убежишь.

Огнестрельное оружие, хоть его и в избытке (пистолет, два вида автоматов, винчестер), вызывает скорее отторжение. К нему нет никаких претензий, но слишком уж хорош Риддик в ближнем бою, чтобы превращать эту игру в обычный шутер. Особое удоволь-

Слабость Риддика к маленьким девочкам объяснить сложно. Возможно, дело в какой-то детской травме.

Очень недальновидный поступок, очень.

ствие доставляют улаксы — длинные кривые ножи с обложки игры. Несколько взмахов, как правило, приносят больше пользы, чем любая перестрелка, — а уж как это выглядит!

Все еще высшая лига

Но больше всего в Dark Athena (как и Butcher Bay) нравится то трудно вербализуемое ощущение, что ты имеешь дело с по-настоящему взрослой игрой. Взрослой не в том смысле, что детям до шестнадцати вход заказан, а в том, что здесь чувствуется почерк зрелых, профессиональных разработчиков, которым есть что сказать. Без надрыва, выпендрежа, натянутых шуток и умничанья, которым так часто грешат многие игры, претендующие на продвинутую аудиторию. Такая зрелость и твердый почерк свойственны многим нордическим играм: **Mirror's Edge** (тоже Швеция), **Kane & Lynch** (Дания), **Max Payne** (Финляндия) и, предположительно, **Alan Wake** (Финляндия). Такое чувство, будто скандинавы поняли о жизни что-то такое, до чего остальные еще не додумались.

Без фигуры Риддика тоже, конечно, ничего бы не получилось. Наблюдать за главным героем — за тем, как он держит себя, за манерой речи, жестами и мимикой — едва ли не интереснее, чем играть. Настолько цельные и притягательные образы нечасто встречаются даже в кино, что уж говорить об играх. Пусть про Дизеля говорят, что его актерские способности начинаются и заканчиваются на Риддике, но представить кого-то другого на его месте просто невозможно. В отличие от подавляющего большинства героев игр его персонаж говорит только по делу, и даже когда Риддик комментирует самые обыденные вещи — его всегда интересно слушать. Как и его внутренний монолог, что для игр (сам факт наличия такого монолога) вообще редкость.

Проседает Dark Athena на двух моментах. Во-первых, дает о себе знать возраст технологии. В Escape from Butcher Bay движок был сделан на вырост, и даже сейчас он кое в чем (освещение, анимация) превосходит некоторые современные игры. Но возраст есть возраст: еще немного — и Dark Athena выглядела бы как проект второго эшелона.

Вторая проблема связана с геймдизайном: по разнообразию и насыщенности эта игра уступает своей предшественнице. Последние уровни и вовсе загубили на корню: оказавшись на планете Aguerra, Риддик получает S.C.A.R. Gun, оружие с бесконечным боезапасом и настолько мощное, что весь остальной арсенал становится ненужным. Да еще эти чертовы боссы, которых ничем, кроме S.C.A.R. Gun, не завалишь…

■■■

Однако даже с учетом устаревшего движка и небольшого падения качества геймдизайна серия Chronicles of Riddick остается в первых рядах, среди лучших шутеров. Скорее всего, в следующий раз мы встретимся с Риддиком в канун выхода нового фильма — Вин Дизель о нем недавно проговорился.

ПЕРЕВОД: «**Акелла**» выпустила «Хроники Риддика» в трех комплектациях: одно из изданий включает в себя только Escape from Butcher Bay, второе — Assault on Dark Athena, третье — обе кампании под общим названием «Хроники Риддика Gold». Переведены, к счастью, только меню и субтитры, озвучка осталась нетронутой.

P.S. Что касается PC-версии, то, к нашему удивлению, она оказалась *хуже* консольных. Ладно, проблемы с интерфейсом (меню выбора оружия удобно для геймпада, но не для мыши) понятны, но что действительно неожиданно, так это провисание графики. Часть текстур в PC-версии низкого разрешения, и возня с настройками проблему не решает. Из-за этого некоторые объявления на стенах и текст на табличках с ориентировками на беглых преступников просто не читаются. На Xbox 360 и PS3 этой проблемы нет. ■

Реиграбельность ✗
Классный сюжет ✓
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?
Чуточку устаревший, но все еще высококлассный стелс-экшен о приключениях космического зека.

Геймплей 9
Графика 7
Звук и музыка 8
Интерфейс и управление 8

Рейтинг 8.0
Отлично

Оправданность ожиданий: 90%

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
- Стратегия в реальном времени
- Ролевая игра

Издатель
Stardock Entertainment

Разработчик
Gas Powered Games

Издатель в России/локализатор
Snowball Studios

Похожесть
- Defence of the Ancients
- Diablo 2
- Dawn of War 2

Мультиплеер
- Локальная сеть
- Интернет

Сайт игры
www.demigodthegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
2,4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
Желательно:
Core 2 Duo 3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Игромания Выбор редакции

DEMIGOD™
БИТВЫ БОГОВ

Василий Ветлугин

Сначала была красота. По артериям заструились золотые шарики счастья, лицо озарилось золотыми отсветами экрана. Человек-башня где-то на краю света добивал молотом Королеву Шипов. Сцена выглядела как те фантазии, что иногда идут на ум и о которых страшно рассказывать окружающим. Затем пришел смысл. Хаотично разбросанные порталы, сыпью вскочившие флаги, ломаные линии карт внезапно собрались в безупречный план. После случилось растворение. Свет в глазах погас, я больше не видел диких созданий, сшибавшихся в невероятных схватках на невероятных картах. Я работал напрямую со стратегическими схемами, тасовал тактические приемы, бросал против врага логические концепты и разгадывал его намерения еще до того, как он начинал действовать. Я стал единым целым с игрой. С **Demigod**.

Слава богу

Формально Demigod — новый проект стратегического левиафана Криса Тейлора (**Total Annihilation**, **Supreme Commander**). На самом деле это не так. Всемирно признанный стратегический пророк на этот раз лишь подобрал фанатский мод для **Warcraft 3** (**Defense of the Ancients**, на который Demigod просто неприлично похож) и отполировал народную самоделку до небесного сияния. В Demigod превосходная анимация, невероятной красоты карты, первоклассная работа со звуком, уместная музыка и броский, узнаваемый графический стиль. Но они не значат ничего. Вместо чудовищных тварей из Тартара здесь могли бы сражаться размытые двухцветные спрайты, и мы бы не заметили.

Смотрите: есть герои, условные полубоги, борющиеся друг с другом за настоящую божественность. Они делятся на два класса — убийцы и генералы. Убийцы действуют в одиночку, полагаясь лишь на собственную ярость, генералы окружены сворами тварей, преданных им до последнего вздоха. Всего героев восемь, у каждого своя специализация: полуангел Регул охотится на других полубогов издалека, невообразимый человек-крепость (в русской версии ловко названный Измаилом) строит и разрушает здания, целительница Седна поддерживает союзников, Нечистый Зверь рвется в ближний бой, харкая ядом.

У каждого из них, на манер **Diablo**, есть ветки умений. Развить все сразу не получится, и вам придется выбирать, будет ли Измаил оставлять за собой вере-

ИГРОМАНИЯ | ИЮНЬ 2008

Demigod в восьми предложениях

В интерфейсе Demigod по первости можно немного запутаться. Поэтому мы написали самую короткую и понятную инструкцию по его применению.

1 — Очки команды — это такой коллективный опыт, за них присуждаются новые ранги (не прокачав этот параметр нельзя купить самые мощные апгрейды).

2 — Ваше золото тратится на предметы и улучшения.

3 — Апгрейды — очень важная штука, ведь в гонке вооружений за второе место медалей не дают.

4 — Ваши спецспособности выручат даже в самой безнадежной ситуации.

5 — А это инвентарь, самый крайний слот — для предметов, покупаемых на очки заслуг.

6 — Шкала опыта и текущий уровень (максимум — 20).

7 — Цитадель — средоточие силы вашей команды.

8 — Ключевой флаг; потеряете его — и партия проиграна.

ницы охранных башен или же научится страшно хреначить молотом по площадям. А может, станет выдирать из земли и бросать во врагов здоровенные булыжники. Или получит бонусы к силе удара, прокачает отдельную ветку восстановления здоровья и маны, отрастит на горбу башню с лучниками и освоит эффектное выпивание хитпойнтов из вражеских зданий. Выбирайте, что вы хотите сделать из ходячей цитадели — страшного бойца ближнего боя (молот + здоровье + бонусы на оружие) или же эксперта по осадной войне (строительство башен + здания на горбу + выжимание чужих построек). Примерно такая же дилемма стоит перед другими участниками полубожественной свалки: повелителя вампиров можно превратить в силу быстрого реагирования (обращается в облако мышей и летит куда надо) или окружить его сонмом ночных охотников, в которых превращаются солдаты, павшие рядом с лордом. А, скажем, Королева Шипов может превратить себя в оружие массового поражения (из земли рядом с ней бьют десятки колючек) или как следует развить приспешников-шамблеров. Но как заработать опыт для покупки всех этих замечательных умений?

И тут мы выходим на второй уровень понимания Demigod, стратегический. Из разбросанных по карте порталов периодически вылезают полчища существ. Если флаг рядом с порталом принадлежит вам, монстры бегут в сторону вражеской базы. Если врагу — то, соответственно, чудовища идут в гости к вам. Также флагами контролируются золотые шахты, магазины артефактов (у героя есть базовые характеристики и инвентарь для вещей, которые эти характеристики улучшают), лечебные кристаллы. Кроме того, захват некоторых флагов дает глобальные преимущества (плюс 20% к росту опыта, например). Выбрав персонажа, вы начинаете бегать по карте и захватывать флаги, с легкостью отбиваясь от портальных тварей и получая за это опыт и деньги.

Добраться до флагов не так легко — вражеская территория глубоко эшелонирована рядами охранных башен, и поначалу даже «осадные» полубоги (Измаил и Королева Шипов) не могут прорваться сквозь оборонительные линии. Время идет, вы топчете волны чужой пехоты, покупаете новые способности, потихоньку начинаете откусывать кусочки от вражеской территории и даже убиваете пару чужих героев (штраф за смерть — отсутствие на поле боя, иногда до 30 секунд; при игре равных по силе команд эти 30 секунд в кульминационной точке матча становятся решающими).

Случайно щелкнув на свою Цитадель (место силы вашей армии, потеря его равна проигрышу), вы обнаруживаете, что заработанные деньги можно тратить не только на себя, но и на улучшения для всей команды. Самые важные из них касаются тех самых портальных подкреплений — не скупитесь, при должных тратах из иного мира вслед за пехотой выберутся священники и ангелы, затем к ним примкнут катапультозавры (тут уже чужие башни начнут рушиться сами, без вашего вмешательства), а под конец матча появятся великаны, способные забить насмерть героя низкого уровня. Причем разница между первыми и последними волнами подкреплений разительна: вначале рассыпчатые пехотинцы даже не успевают добежать до чужой башни, в конце гиганты равнодушно ровняют с землей все, что оказывается у них на пути, и самостоятельно пробиваются к Ци-

Встреча на Эльбе — сразу четыре героя с приспешниками.

Фашистская сила темная доживает последние мгновения — в бой пошли гиганты.

тадели. Другое дело — успеют ли они пробиться: купив кольцо за 25 тыс. золотых, ваш герой станет практически неуязвимым (примерно столько же стоят апгрейды для подкреплений).

Бои небесного значения

Карт пока восемь, и у каждой свой характер — где-то уместнее долгая позиционная война (и тут уж тратьте золото на пехоту), где-то враждующие цитадели стоят чуть ли не впритык друг к другу. Карты оформлены абстрактно, в духе арен для файтингов или шутеров — так, на одной из них вы сражаетесь на спине змеи, которую сжал в руках титан, парящий в космосе (если приглядеться, можно заметить созвездия на заднем плане), на другой битва разворачивается на двух ледяных магендавидах. Флаги расставлены с умом — перед входом на вражескую базу (если вы добрались сюда, пройдя сквозь ряды жалящих молниями башен, то все, игра окончена, противнику остается только умереть) всегда стоит флаг на +30% здоровья и силы подкреплениям. Очевидно, разработчики его поставили, чтобы не затягивать партию — потеряв всю карту, ваш оппонент вряд ли уже отыграется.

Крис Тейлор, говоря в интервью о средней продолжительности партии в 30 минут, несколько лукавил — время зависит от режима игры и количества мозгов в головах членов противостоящей команды. Так, классический дефматч пролетает почти мгновенно — вам не надо никуда ломиться, просто отстреляйте нужное количество чужих полубогов. Чуть продолжительнее игра с фортами — вы пытаетесь уничтожить вражеские укрепления быстрее, чем будут уничтожены ваши. Еще дольше идет игра на очки — флаги могут переходить из рук в руки десятки раз, приготовьтесь выделить на Demigod хотя бы час. Наконец, разрушение цитадели занимает больше всего времени: страшная позиционная война, когда каждая уничтоженная башня — праздник со слезами на глазах. Плюс, конечно, мастерство противостоящей команды: новичкам вы в момент свернете шеи, а с равными по силе противниками можно биться сутки напролет — невинная стратегия превращается в бесконечные приступы паранойи и игру до первой ошибки. Умерли в ответственный момент — вместе с вами испарились все ваши приспешники, пока вы ждали воскрешения — половину базы снесли.

Откровение

И тут, как ни странно, AI намного интереснее живых людей. Достичь более-менее приличной сыгранности сложно, даже сидя в одной комнате (проверено опытным путем), искусственный интеллект же на высших уровнях играет беспощадно. Если вы начинаете часто умирать, вражеские герои получают уйму опыта и золота за ваши смерти и буквально минут через 10 начинают жестко прессовать уже всю вашу команду. Поэтому в одиночном режиме судьба партии зависит исключительно от вас — в то время как при игре с живыми людьми можно надеяться на помощь более опытных товарищей.

Отдельно хотелось бы отметить работу со звуком — музыки во время основного действия нет, она начинает играть, только когда одна из команд получает преимущество, как бы подталкивая к финальному броску. Также игра совершенно не стесняется в духе онлайн-шутеров громогласно объявлять о захвате флага, апгрейде цитадели и прочих важных вещах. Очень удобно. Визуальное исполнение выше всяких похвал — когда к концу партии экран заполняют толпы разъяренных тварей, изливающиеся из порталов, хочется орать от восторга.

В начале игры, когда у вас еще есть время на всякие глупости, нельзя не восхититься кучей мелких деталей: сидящие на плече у человека-замка лучники честно выпускают целые рои стрел в набегающих противников, только что воскресший повелитель вампиров лежит в позе покойника, у разъяренного Регула отрастают ангельские крылья. Помимо эстетической функции, все эти графические выкрутасы несут и

В такие моменты бывает сложно разобрать, кто кого бьет. Очень хочется отключить все спецэффекты и превратить фигуры героев в простые кубы для пущей ясности.

Местами проект Криса Тейлора напоминает гениальную русскую игру «Периметр».

Молниевая башня на горбу у Измаила при выстреле пытается подключиться к соседним охранным системам.

Возможность поднять камеру на запредельную высоту нужна не столько для любования парящим в космосе атлантом, сколько для стратегического планирования.

практическую пользу — вы с первого взгляда можете отличить прокачанного Измаила от новичка. Правда, иногда на картах начинаются свалки, в которых трудно разобрать, кто где кого. Тут очень бы не помешал режим упрощенной графики.

Как не помешала бы и одиночная кампания — вместо нее нам предлагают турнир (восемь не связанных между собой сражений). По-настоящему кампанию заменяет онлайновый «Пантеон» — грандиозное сражение между силами света и тьмы. Перед началом битвы вы выбираете сторону (в дальнейшем ее сменить нельзя) и ввязываетесь в серию схваток, длящихся несколько недель. Если ваша команда выигрывает битву, выбранной вами стороне добавляются очки. Боги, первыми выбравшими лимит очков, получат приз от разработчиков. Вообще, Крис Тейлор обещал регулярно проводить всяческие турниры со вполне реальными призами. Те, кто предпочитает награды виртуальные, могут попробовать добыть все «достижения» (похожая система есть на Xbox 360) вроде «убить 50 врагов» или «потратить больше всех на апгрейды для Цитадели». За достижения дают очки, на которые можно покупать уникальные предметы, навсегда остающиеся с вами.

А кроме предметов с вами останутся яркие воспоминания — игра против хорошей команды требует страшной слаженности, и, победив в напряженном матче, вы почувствуете себя буквально властелином мира.

■■■

Gas Powered Games блестяще справились со своей задачей. Взяв любительский концепт, они довели его до ума, прикрутив к проверенной механике прекрасную графику, удобный интерфейс, отличное звуковое сопровождение и систему онлайн-турниров. Если вы ищете сетевую стратегию, которая сочетала бы напряженную командную игру, важные тактические решения и RPG-элементы, то Demigod создана для вас. Но если вас манят долгие сюжетные кампании с видеороликами, диалогами и страдающими героями, то это — определенно не ваш выбор. ■

Магазинчик у цитадели — первое, что вы видите после воскрешения. Маленький совет: обязательно прикупите свитки портала.

Вражеская цитадель рухнула! Веселится и ликует весь народ!

Реиграбельность

Классный сюжет

Оригинальность

Легко освоить

Дождались?

Одна из самых интересных стратегий года. Яркая, необычная, полная жестоких схваток и увлекательных приключений

Оправданность ожиданий: 90%

Геймплей 9

Графика 9

Звук и музыка 9

Интерфейс и управление 8

Рейтинг

8,5

Отлично

RS@IGROMANIA.RU

Braid

Олег Ставицкий Линар Феткулов

Жанр
Экзистенциальный платформер

Издатель/разработчик
Number None

Похожесть
- Super Mario Bros.
- Passage

Мультиплеер
Отсутствует

Объем
150 Мб, цифровая дистрибьюция

Сайт игры
www.braid-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
1,4 ГГц, 768 Мб, 256 Мб видео
Желательно:
3 ГГц, 2 Гб, 1 Гб видео

Игромания выбор редакции

Прежде чем любой приличный человек перестал смотреть на компьютерные игры как на какую-то малоприятную заразу, им — играм — пришлось через многое пройти. Разработчикам нужно было придумать трехмерную графику. Нужно было потратить состояния на сценаристов и продюсеров. Нужно было научиться моделировать города, экосистемы и вселенные. Нужно было убивать — много, долго, дорого, — миллионы ушли на то, чтобы люди поверили в смерть на мониторе. Нам нужны были все технологии мира: физически корректные грязь, кровь, пот, слезы. Новейшие системы для захвата движения зрачка. Нужно было перебрать все популярные киножанры: экшен, хоррор, нуар, детектив, комедию. Нужно было, наконец, превратиться в гигантскую, монструозную индустрию — со своими скандалами, аналитиками, корпорациями и революционерами. И все это для того, чтобы тридцатисемилетний американский программист практически в одиночку, на собственные деньги создал самое взрослое, самое простое и самое пронзительное интерактивное произведение. **Braid**. Запомните это название. После него компьютерные игры никогда не будут такими, как прежде.

Художник двадцать раз перерисовывал нос монстра

Последовательность существования

Давайте сразу разберемся с базовыми положениями. Braid —

Если подняться на чердак, откроется панорама города с двумя небоскребами, судя по всему, башнями Всемирного торгового центра

Созвездие над домом Тима — Андромеда

Битвы с боссами тут — отдельное, мало с чем сравнимое удовольствие.

Каждая комната в квартире Тима — вход в отдельный мир, со своими правилами. Посещать можно в произвольном порядке.

это плоский, двумерный платформер. Помните **Super Mario Bros.**? Braid не сложнее. Тут предстоит прыгать врагам на голову, драться с боссом-драконом и спасать принцессу. Но есть одна тонкость. Время. Несмотря на то, что «Толковый словарь живого великорусского языка» Владимира Даля трактует время как «последовательность существования; продолжение случаев, событий», в Braid оно не последовательно. Более того, время ведет себя как попало: замедляется, ускоряется, отматывается назад, стоит на месте, повторяется и заворачивается в петлю. Помимо традиционных клавиш управления (вперед, назад, вверх, вниз, прыжок по «пробелу»), Braid вверяет вам еще одну кнопку — перемотку назад. Никаких ограничений, никаких счетчиков, никакого ресурса — вы просто зажимаете Shift и смотрите, как реальность вьется задом наперед: монстры залезают в свои норы, герой вылетает из пропасти, снаряды вместе с дымом уходят в пушку. Это не то чтобы откровение — манипуляции со временем за последние несколько лет стали общим местом и только ленивый автор не сочинил какой-нибудь темпоральный трюк

Ага!

Braid — антология интерактивных откровений или так называемых «ага-моментов», как их именует Джейсон Рорер, важная инди-фигура, автор знаменитого **Passage**. Ниже — несколько ситуаций, во время которых у сотрудников «Игромании» в головах проносилось радостное «ага!».

Самопожертвование

Прямо над вашей головой унизительно низко висит кусочек мозаики, который никак не получается подцепить. Бережное отношение к монстрам — одно из важнейших откровений Braid. Вы понимаете, что вверенный вам инструмент нужно использовать не для себя, а для врага — чтобы провести его через гряду препятствий. И — ага! — оттолкнуться от его макушки.

Иммунитет

Вы решаете массу загадок, достаете ключ, проводите хитрейшие комбинации, чтобы встать, наконец, на платформу, которая неподвластна эффекту перемотки. За следующие несколько секунд перед вами в обратную сторону пронесутся добрые двадцать минут реального времени, отменяя все, что сделано до этого. Ага!

Ускользающий ключ

Вы радостно хватаете ключ, уверенно устремляетесь вперед, к двери. Но стоит Тиму сделать шаг назад, чтобы обойти препятствие, как ключ выпадает из рук. Ага, в этом этапе с ключом можно идти только слева направо! Пройти уровень не так уж и сложно. Куда труднее понять, почему ключ ускользает от Тима. Все дело в устройстве мира: время идет вспять, когда Тим идет влево, а значит — ключ перемещается в прошлое. Почему его нельзя достать рукой? Можно ли повернуться в пол-оборота и ухватить его? Этот уровень заставит вас глубоко задуматься.

Части мозаики

Braid — настоящая арт-игра. Все, что ее автор хочет сказать, он делает интерактивно. Вам может показаться, что открывающие каждый этап мозаики как-то помогут разобраться в истории Braid, но это не так. Их задача — объяснить устройство миров.

Time and Forgiveness
(Время и прощение)

В крайне ответственный момент мужчина роняет бутылку вина. В этом мире мы узнаем о главной особенности Braid — возможности перематывать время. Нет такой ошибки, которую мы не могли бы исправить. Восстановить разбитую бутылку и спасти испорченное свидание — что может быть проще для того, кто способен пустить время вспять?

Time and Mystery
(Время и тайна)

Сама картинка мало что проясняет. В данном случае правила мира доходчиво изложены в зеленых книжках, которые герой читает в облаках: «Издалека Тим увидел замок, чьи флаги колышутся, даже когда нет ветра, а хлеб на кухне там всегда свежий...» Не все в этом мире подвластно времени. Так нам представляют прием Phase — устойчивость к перемотке. Как с этим связан алкоголь — подумайте сами.

Ключевой объект сюжета Braid — атомная бомба

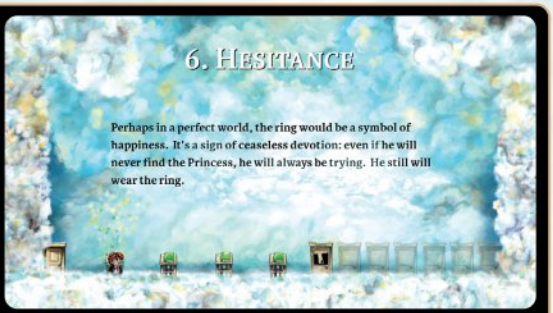
для своей игры. Но тут с перемотки все только начинается.

В каждой из семи глав Braid время ведет себя по-новому. Самый эффектный трюк игра выкидывает буквально сразу: во втором мире время зависит от вас. Пока вы движетесь вправо — оно течет вместе с героем в привычном направлении. Но стоит сделать шаг назад — и все пойдет наоборот. Это очень, очень простой прием, но благодаря ему игра одним ударом вышибает почву из-под ног. Еще минуту назад вы работали на жанровых инстинктах: скок-поскок, молодой дроздок. И тут все меняется — вместе с шагом влево только что опущенная платформа поднимается назад. Монстр, от которого нужно было оттолкнуться, пятится к норе. Вы цепляетесь за время, пытаетесь схитрить, извернуться, както лихо прыгнуть, но в Braid очень простые и вместе с тем очень четкие правила — все рассчитано до секунд, время не обманешь.

И это только начало. Уже в следующем уровне правила меняются: теперь каждый раз, когда вы используете перемотку, на экране появляется двойник героя, повторяющий все движения. И начинается: дернуть рычаг, смотать время, дождаться, пока тот же рычаг дернет ваша тень, прыгнуть и так далее. А потом появляется сфера, в радиусе действия которой время вязнет, как мазут. А потом — ох, лучше и не знать.

Braid, конечно, только притворяется платформером. На самом деле это пазл. Цель каждого уровня — не добежать из начала в конец, а собрать все элементы мозаики, разбросанные в самых недоступных местах. Тут нет *ни одной* одинаковой задачи. Как только вы привыкнете к поведению времени в этом мире, игра начнет вводить новые условия: «а теперь у нас будут монстры, на которых не действует перемотка», «а теперь все то же самое, но в два раза быстрее»,

С чувством юмора у Braid все, как видите, в порядке.



Сюжет тут рассказывается с помощью маленьких зеленых книжек. Если приглядеться, то все они немного отличаются друг от друга.

Time and Place
(Время и место)

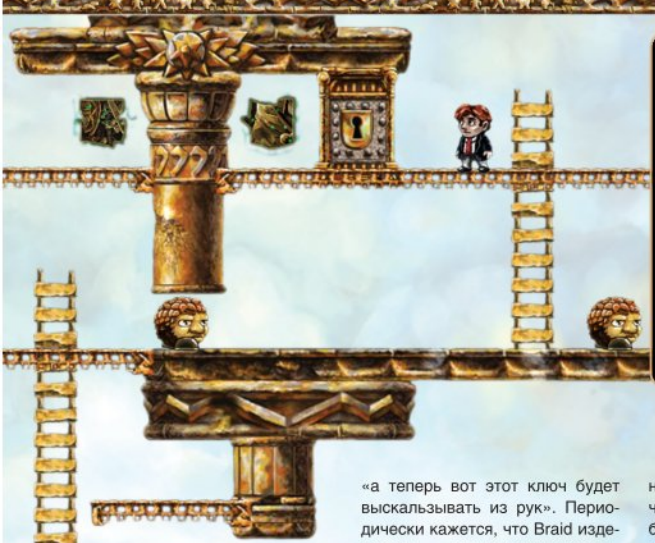
Взрослый мужчина заходит в свою детскую комнату. Там лежат его игрушки, старая бейсболка и доисторический Commodore 64. Возвращаясь в места из нашего прошлого, мы словно переносимся в него. В мире Time and Place время зависит от положения Тима. Оно движется вместе с ним: замирает, когда он стоит на месте, и пятится, когда он идет назад.

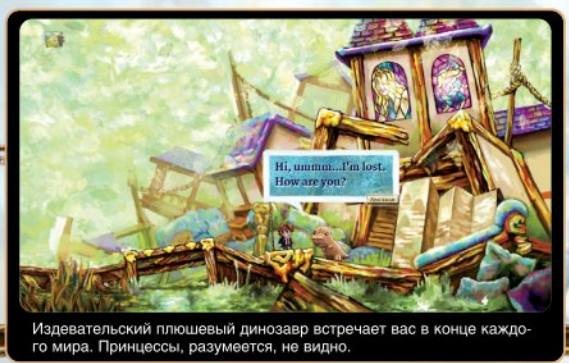
Time and Decision
(Время и решение)

Присмотритесь к картинке: на ней изображены два одинаковых человека. Действие происходит в аэропорту. Один, печальный, ждет свой самолет; другой, радостный, вероятно, уже прилетел. Одинаковые люди с совершенно разными судьбами — в этом мире у Тима появится теневой двойник, решающий его проблемы.

Hesitance
(Сомнение)

«Кольцо дает о себе знать. Оно сияет, словно предупредительный знак, отталкивает людей». Обручальное кольцо дает понять, что у вас уже есть любимый человек. На картинке оно лежит в мусорном ведре, заливая его своим сиянием. В этом мире вы будете пользоваться кольцом для замедления времени — чем ближе к нему объекты, тем ниже их скорость.





Издевательский плюшевый динозавр встречает вас в конце каждого мира. Принцессы, разумеется, не видно.

«а теперь вот этот ключ будет выскальзывать из рук». Периодически кажется, что Braid издевается — вы выкручиваетесь, сжимаете зубы, жмуритесь, злитесь, находите, наконец, выход из ситуации, только чтобы узнать, что уже на следующем экране хитрый трюк не работает.

Теория относительности

Braid — безусловно, выдающаяся геймдизайнерская работа, сборник талантливых пазлов. Игру можно проскакать на одном спортивном интересе — а что там дальше? А можно попробовать осмотреться по сторонам. И тут выяснится, что у нее есть сюжет, да еще какой.

Элементы головоломок, которые вы собираете, складываются в простые картины: кто-то ловит стакан вина, кто-то опаздывает на рейс в аэропорту, кто-то заглядывает в старую детскую комнату. И есть тексты. Очень простые заметки: «Тим ищет принцессу. Ее похитил жуткий монстр. Это произошло потому, что Тим совершил ошибку». И тут что-то щелкает. Если вы доросли до того момента в жизни, когда есть куда оглянуться, то в какой-то момент Braid схватит за сердце и очень-очень больно сожмет. И вдруг во всех действиях на экране появится настоящий смысл, который не имеет ничего общего с компьютерными играми. Вдруг перемотка перестанет быть занятным геймдизайнерским трюком и покажется, что с вами говорят об очень личных вещах, о которых, кажется, никто не должен знать. О том, что некоторые ошибки

Рабочий прототип был готов за год — в нем были те же уровни и загадки, что и в финальной версии. Три года потребовалось на то, чтобы закончить оформление

Время и личность

Джонатан Блоу

37 лет
Программист, геймдизайнер, США

Не помню, когда именно зародилась идея Braid. Кажется, однажды утром я проснулся и понял, что именно хочу сделать. Самые лучшие идеи приходят во сне, это точно.

Игры занимают много времени! Еще я изучаю кунг-фу и гимнастику тай-чи, что тоже отнимает время. Закончив с первыми тремя увлечениями, я просто ищу способ провести с пользой остаток дня.

Как-то мы спорили с друзьями о том, нужна ли играм перемотка времени. Один из нас горячо отстаивал позицию, что такая возможность должна быть абсолютно в каждой игре, причем в неограниченном количестве! Странно, что никто, кроме меня, не попытался проверить этот прием на деле.

Окончательно идея сформировалась после поездки в Таиланд. Путешествия всегда вдохновляют меня. Вернувшись домой, я за неделю собрал первый рабочий прототип.

«Невидимые города» Итало Кальвино и «Сны Эйнштейна» Алана Лайтмана оказали сильнейшее влияние на сюжет и внешний вид игры. Braid — такая же экскурсия в неизвестные миры.

Было много идей, которые отпали в процессе разработки. Например, пошаговый мир «Без направления времени». В конечном итоге я оставил лишь те, со свойствами которых можно играть на протяжении нескольких уровней.

Тим вовсе не герой! Он задумчивый парень, который ищет свое место в этом мире. Не знаю, почему он носит костюм — просто так должно быть. К тому же красный галстук и рыжие волосы не дают ему слиться с фоном.

Гумба (приплюснутый монстр из «Марио». — ***Прим. «Игромании»***) **выглядит таким грустным, чтобы заставить игрока сомневаться.** Если ты — милый мультяшный человечек, который прыгает на таких же миляг, — это безобидно. Но если ты — взрослый мужчина, который давит несчастных существ с человеческими лицами, — значит, что-то тут определенно не так.

Три года потребовалось на то, чтобы закончить дизайн игры. Конечно, я боялся, что за это время мою идею могут украсть, — ведь я так много говорил о Braid. Действительно, появилось несколько флэш-клонов, но все они в чем-то отличались от моей игры, так что получается, что просто дал людям пищу для размышлений. Призываю всех: не бойтесь делиться своими идеями!

Я ничего вам не скажу про сюжет. Я не стал писать роман или короткую повесть, и уж точно не смогу выразить свои мысли в одном абзаце. Мысли, заложенные в Braid, сложно воспринимать напрямую.

Мой следующий проект посвящен письменной речи.

Джонатан Блоу израсходовал на Braid порядка $200 000 личных сбережений — большая часть ушла на гонорар дизайнеру

Braid стал одной из самых продаваемых игр для сервиса Xbox Live Arcade

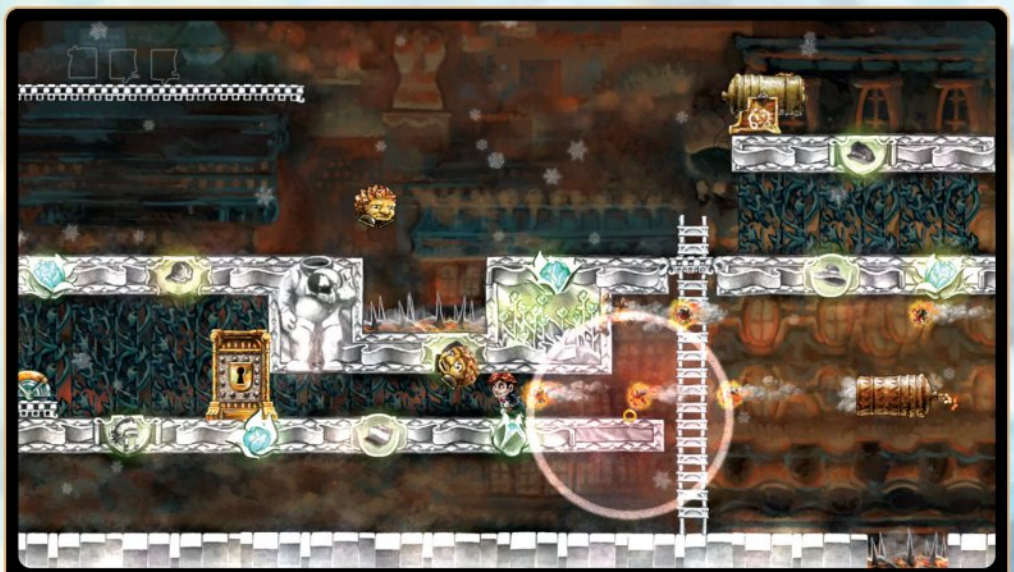
остаются жить с тобой навсегда. О том, как хочется извиниться перед родителями за все те глупости, которые ты наверняка им наговорил за столько лет. О том, что «Большая советская энциклопедия» все-таки права и время — это основная форма существования материи. И о том, как это страшно.

Braid легализует все те тридцать лет, что мы гоняли по экрану пиксели и полигоны. Потому что теперь в этом появился смысл. Пиксели вдруг посмотрели с экрана и заговорили о вопросах, которые не принято поднимать в компьютерных играх. О времени. Об отношениях. Об ответственности. Для того чтобы завести этот диалог в кино, Дэвиду Финчеру потребовались страшные миллионы и Брэд Питт — получился дорогой, громоздкий и избыточный «Бенджамин Баттон». Тридцатисемилетнему Джонатану Блоу понадобилось несколько пикселей и механика «Супер Марио».

■■■

Braid ступает на крайне опасную территорию: один неверный шаг, одна фальшивая нота — и все, ты уже за линией, где начинаются графомания и пошлость. Игра не только не делает этого шага, она идеально, безупречно выдерживает все испытания на прочность. Это то, что на тренингах личной эффективности называют «опытом, переданным в ощущениях» — когда тысячу раз слышанные вещи вдруг понимаешь и чувствуешь так остро,

На разных уровнях, в доме Тима и даже в кусочках мозаики спрятано восемь звезд



Кто бы мог подумать, что бездну смыслов и откровений мы обнаружим в плоском платформере.

что трудно дышать. Когда после финальных титров не можешь найти в себе силы встать со стула. В кино со мной такое последний раз происходило на премьерном показе «Вечного сияния чистого разума», на который потом последовательно были отведены все друзья. С Braid похожая история — ее очень хочется показать всем, уговорить каждого, кто читает этот журнал, немедленно встать и заплатить Джонатану Блоу его скромные $15. А потом сесть и пройти ее еще раз.

P.S. Несмотря на обманчиво простой внешний вид, PC-версия Braid предъявляет довольно серьезные требования к видеокарте: для комфортной игры понадобится никак не меньше 512 Мб памяти. Также удостоверьтесь, что плата поддерживает все современные технологии — Braid использует их самым активным образом. ■

Реиграбельность ✗

Классный сюжет ✓

Оригинальность ✓

Легко освоить ✓

Оправданность ожиданий: 100%

Дождались?

2D-платформер про управление временем. Самая пронзительная и по-настоящему взрослая игра в мире.

Геймплей 9

Графика 10

Звук и музыка 10

Интерфейс и управление 10

Рейтинг 9,0

Великолепно

Zeno Clash

Жанр
Beat 'em up от первого лица

Издатель
ACE Team

Разработчик
ACE Team

Похожесть
- Серия Condemned
- Dark Messiah of Might and Magic

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
www.aceteam.cl/zenoclash

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо
1,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Желательно
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 1 Гб, 512 Мб видео

Линар Феткулов

Признайтесь, вам случалось давать кому-то в клюв? А в морду? В рыло? А по котелку стучать не приходилось? Или, быть может, бить в бубен и чистить репу? Искренне надеемся, что судьба хранила вас от уличных драк, но, если вы все-таки чувствуете непреодолимое желание кого-то поколотить, рекомендуем вместо этого ознакомиться с **Zeno Clash**.

Бей в кость

По итогам нашей последней встречи с игрой (напоминаем, она случилась в мартовском номере «Игромании») мы окрестили ее панк-файтингом. Пожалуй, это лучшее определение для Zeno Clash: несмотря на то что в ней есть глубокий культурологический подтекст, большую часть времени здесь творится лютый мордобой. Перед каждой стычкой на экране появляются аватары сражающихся со стилизован-

Zeno Clash выступала в номинации «Превосходное визуальное оформление» на минувшей IGF, но все же уступила приз Machinarium. На наш взгляд, неоднозначное решение судей.

Мы жалеем, что у нас нет возможности публиковать скриншоты на разворотах, чтобы вы могли насладиться фантастической работой дизайнеров.

Чтобы рельеф каждой сцены был запоминающимся, сначала художники рисовали одни лишь контуры в ч/б. Подозреваем, что с каждым персонажем была проделана такая же процедура.

Папомама, вне всяких сомнений, один из самых жалостливых боссов, с которыми нам приходилось сражаться.

ной надписью «vs» в центре (не хватает разве что слова «Fight!», написанного кроваво-красным шрифтом). Драки бескомпромиссные, как удар кулаком в лоб: только вы, противники и арена для боя.

Здесь же — вид от первого лица. В данном случае это не каприз и не прихоть, а самый настоящий художественный прием: достигается полное ощущение, что по лицу получил именно *ты*, а не какой-то там здоровяк с экрана. Движок Source держится молодцом и добавляет боям прямотаки театрального драматизма: за доли секунды успеваешь заметить, как враг скривил разбитые губы в яростной гримасе, как он выгибает пальцы, прежде чем сжать их в кулак и нанести удар.

При этом (в отличие от, например, **Condemned**) здесь нет неприкрытого зверства и даже почти нет крови, но каждый бой — как последний, жесткий и отчаянный. Удары, блоки и маневры чувствуешь буквально всем телом. Вот вы зажимаете правую кнопку мыши, герой нарочито медленно замахивается и тяжело, с оттягом, *лупит в морду*. Экран трясется, в колонках — характерный неаппетитный хруст: кажется, мы только что проломили череп антропоморфному попугаю. Тот упал на колени, но этого мало: мы хватаем его за грудки и безжалостно бьем коленом в глаз, снова и снова. Но сзади неожиданно подкрался другой противник и подло врезал нам по затылку огромной дубиной: герой падает на землю, перед глазами красное марево и пыльная земля. Вспомните фильм «Онг-Бак» или то, как дрался Брэд Питт в «Бойцовском клубе» или «Большом куше». Здесь точно так же.

Еще один веский аргумент в схватке — огнестрельное и холодное оружие. Чтобы не сбить игрока с пути самурая, разработчики придумали ловкий баланс. Патроны бесконечные, урон — вполне ощутимый. Вот только перезарядка занимает слишком много времени, а в пылу сражения потеря драгоценных секунд может стоить жизни. Оттого пистолеты-рыбы, стреляющий черепами арбалет, гранатомет и пищаль придется пускать в ход стократ реже, чем кулаки. Зато костяной меч непременно пригодится в сражениях с боссами. Не забывайте только, что если вы нечаянно уроните оружие (такое обычно бывает после смачного удара под дых), его может подобрать соперник.

Семейные разборки

По сути, вся игра — последовательность поединков, от одного удара гонга к другому. Удивительно, но в короткие промежутки между раундами разработчики ухитрились вписать потрясающую историю (мало того, они планируют со временем превратить ее в сериал). Итак, в городе Хэльстдом бал правит криминальная семья Папомамы, странного чудовища, которое в буквальном смысле рожает членов своей банды. Один из них, Гэт, разочаровывается в принципах «благородного» семейства и сближается с группировкой Корвидов, анархистов, живущих в лесу. Когда-то мы писали, что однажды Гэт предаст Папомаму. Действительно, так оно и есть. Но тогда разработчики утаили одну существенную деталь. Гэт не просто предает своего родителя. Он его убивает.

Обстоятельства преступления прояснятся довольно быстро. Главный вопрос, который будет мучить вас уже через пять минут после начала знакомства с Zeno Clash: «За что?» У Папомамы есть

В плане оригинальности оружие не отстает от сеттинга — чего стоит вот эта пищаль, в ствол которой патрон загоняется при помощи специальной кочерги-шомпола.

Метамок

«Если, выполняя какое-то действие (неважно, в чем его суть), получаешь удовлетворение от процесса, значит, ты достиг совершенства».

Один из Корвидов, духовный наставник Гэта. Учит его драться, стрелять и обращаться со взрывчаткой. Проповедует бегство от реальности, олицетворяет образ жизни, ненавистный большинству обитателей Зенозоика.

Кинул пацана?

Мир Zeno Clash живет по суровым законам. Надеяться тут можно только на себя. А поэтому...

По клюву — на! Простейший элемент боевой системы — прямой удар в челюсть. Сам по себе он не очень действен, но серия из трех ударов пошлет противника в нокдаун.

В разгар сражения, когда удары летят со всех сторон, нужно действовать стремительно. Простейший способ отправить врага в нокдаун — сильный удар. Но пока Гэт замахивается, противник может прочитать движение и увернуться.

Контратака — самый интересный элемент боевой системы. Уклоняемся от атаки, противник промахивается и раскрывается. Теперь он ваш! Любой удар собьет его с ног.

какая-то зловещая тайна, и на протяжении всего прохождения игрока будут крохотными шажками подпускать к ее разгадке. Сюжет подается чередой флэшбеков, примерно половину игрового времени вы проведете в воспоминаниях Гэта.

Копания в прошлом — прием не новый. Но до чего же необычно подана история! Таких персонажей, как в Zeno Clash, вы не найдете вообще нигде. Все герои уникальны (даром что их от силы двадцать). Тут можно встретить полуголую девушку, которая носит на голове шлем с массивным забралом, птицу-шамана, вооруженную бубном и барабанами, а также удивительную помесь медведя и лошади.

Здесь нет злокозненных врагов. Нет боевых товарищей. Есть столкновение идеологий, и Гэт — между ними. Члены семейства чтут кровные узы превыше всего, Корвиды яростно отстаивают свою независимость и, протестуя против каких бы то ни было условностей, выбирают добровольное сумасшествие.

Поначалу эта игра казалась нам эдакой трэш-комедией, но в итоге дело обернулось чуть ли не притчей об эскапизме, которая одновременно наводит на мысли, что все люди братья, и рассуждает о том, что порой мы, подобно безумцу с котелком на голове, всю жизнь идем по прямой и в исступлении бьемся головой о каждое препятствие. Не раскрывая сюжета, скажем, что одна из ключевых тем игры — уважение к чужой культуре и протест против расизма.

В стане Корвидов постоянная «война всех против всех». Если эти сумасшедшие анархисты не бьют вас, значит, они колотят друг друга.

Геймплейно от Деадры, спутницы Гэта, толка почти никакого. Напротив, она даже вредит! Дело в том, что в пылу сражения может возникать желание снять еще парочку скриншотов с ней, и в это время вас запросто могут убить.

Наконец, вся эта драма разворачивается в потрясающем, сумасшедшем сеттинге. Зенозоик — мир головорезов и дикарей. Здесь люди соседствуют с животными, а огнестрельное оружие сделано из костей. А еще этот мир очень мал, прятаться

Голем

«Это самые омерзительные и непристойные создания, каких я когда-либо видел. Невозможно поверить, что они живут в одном мире с нами».

Это таинственное существо, судя по всему, местное божество. Помогает героям решать проблемы, ведет себя мудро и благородно, но, как видно из приведенного выше высказывания о Корвидах, даже оно может быть нетерпимым и жестоким.

Лицом к лицу

В Zeno Clash невероятно эмоциональные схватки. Посмотрите, как меняется выражение лиц ваших соперников, — по ним можно судить о том, как они будут себя вести в конкретной ситуации.

Неважно, какой из трех перечисленных способов выбрали вы для обездвижения противника, теперь он — в нокдауне. Можно подойти, взять врага в захват, а потом — несколько раз ударить в лицо коленом, врезать локтем или выполнить бросок.

Разработчики не преувеличили, говоря о ложных замахах. Враги постоянно провоцируют нас на атаки, то же можем сделать и мы. Сначала выполним сильный удар по лицу — противник поставит верхний блок, забыв обо всем на свете… Тут-то мы и нанесем предательский удар в пах.

Вершина мастерства — сногсшибательный удар ногой в лицо. Чтобы отправить противника в полет, нужно точно выбрать момент для контратаки. Ровно в ту секунду, когда соперник наносит удар, надо поставить блок, а потом сразу атаковать самому.

здесь негде: почти сразу за глиняными городскими воротами начинается лес, дальше — пустыня, а стоит пройти еще чуть-чуть, и вы достигнете края света.

Как?!

Zeno Clash хочется любовать-ся. Хочется вникать в сюжет, в интриги героев и восхищаться диким видом персонажей. Проблема в том, что между двумя отдельно взятыми роликами — добрых пятнадцать минут *совершенно одинаковых* боев. Гэт может драться с Корвидами или сородичами, чаще всего — один против троих. В иной ситуации на него нападает «тяжелый» монстр. Тут события развиваются по классической схеме консольной битвы с боссом: провоцируем врага на атаку — он промахивается, мы бьем. Наконец, третий вид схватки — довольно сумбурное сражение с Охотником, который давно бы мог пристрелить Гэта, но вместо этого забрасывает его белками-парашютистками, к спинам которых привязаны тротиловые шашки.

И все!

Жанр позволяет нам закрыть глаза на отсутствие какого бы то ни было исследования мира, но как простить однотипные поединки? Первые шесть глав (то есть ровно треть игры) удивляют чем-то новым, а потом весь цикл просто повторяется заново. Раз за разом нам подсовывают пройденные схватки в слегка измененных декорациях (а иногда — в тех же самых). Больше всего в этой абсурдной ситуации раздражает то, что деремся мы с абсолютно *теми же* персонажами! Вот мы поколотили сородичей в очередном флэшбеке, теперь их же в реальности, ну а потом, чтобы уж точно закрепить усвоенный материал, снова их, прямо на том же месте!

Разработчики поставили на боевую систему, которая, безусловно, хороша. Но когда вам в пятый, в десятый, в двадцатый раз предлагают повторить знакомые действия — даже самые ожесточенные бои становятся бессмысленным обменом зуботычинами. Нам просто скучно.

■■■

Безусловно, культурная составляющая в Zeno Clash важнее геймплея. Сюжет, арт-дирекшн да и сама концепция (помните — панк-файтинг, коленом по морде, от первого лица) — выше всяких похвал. Однако все это убивает однообразие: игра похожа на любительский мод, у авторов которого было много таланта, но мало всего остального. Zeno Clash — это замечательный интерактивный проект с богатым потенциалом, но как игра он надоедает феноменально быстро. Мы очень рады, что чилийцам из **Ace Team** все-таки удалось довести свою задумку до логического завершения, но будем откровенны: после **Braid** требования к качеству инди-игр выросли многократно. И списать такие критические недостатки на специфику «малобюджетного» сектора уже, извините, не получится. ■

Охотник

«Давай попробуй убить меня. И пожалуйста, шевелись, а то я скучаю».

Убийца, нанятый детьми Папомамы, чтобы устранить Гэта. Следует специфическому кодексу чести, который не позволяет просто так прикончить жертву. В каждой схватке он дает вам фору. Охотник одинаково хорош в ближнем бою и перестрелках, умен, надменен и слеп.

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✓
Оригинальность	✓
Легко освоить	✓

Оправданность ожиданий: 95%

Дождались?

Чилийский beat 'em up про то, как ударить беззащитного слона булавой по голове, и о том, что все люди — братья. Zeno Clash неглупа и хороша собой, но пичкает одинаковыми врагами и декорациями безо всякой меры.

Геймплей	6
Графика	8
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	9

Рейтинг

7,5

«Хорошо»

Линар Феткулов

AND YET IT MOVES

Жанр
Платформер

Издатель/разработчик
Broken Rules

Похожесть
Elastomania, Gish, Portal

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
www.andyetitmoves.net

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
РЕКОМЕНДУЕТСЯ:
1,5 ГГц, 1 Гб, 512 Мб видео

В основе **And Yet It Moves** лежит простая и знакомая каждому концепция. Наверняка в детстве у вас были такие копеечные игрушки — лабиринт под прозрачной пластиковой крышкой, в котором было ровно два достойных внимания объекта — крохотный металлический шарик и луза, куда его нужно было закатить. Вертите лабиринт как угодно, пытайтесь продолбить шариком стены, главное — доведите шарик до конца! В And Yet It Moves на протяжении семнадцати уровней вы будете заниматься примерно тем же.

Разумеется, с поправкой на дизайн и талант разработчиков. На IGF 2007 эта игра удостоилась звания «Лучшая студенческая разработка». В Сеть тогда выплеснулось немало информации о ней, журналисты пробовали на зуб демоверсию, но дальше авторы ушли в глубокое подполье — доделывать игру — и на долгое время притихли. За это время на PC появились **Gish**, **Portal** и **Mirror's Edge**, после которых тему перемещения в пространстве, казалось, можно закрывать и плавно переходить к экспериментам со временем (см. **Braid**). Но недавно And Yet It Moves все-таки вышла, и последнее слово, судя по всему, остается за ней.

Переверни это

Как утверждает замечательный дизайнер Ричард Бозер (см. превью на его **Ibb & Obb** в майском номере «Игромании»), в подобных проектах упор нужно делать на два момента: простоту освоения и глубину концепции. And Yet It Moves — отличный пример работы обоих принципов.

Итак, по паспорту это двухмерная аркада. Ее герой — некий косматый мужчина, который ищет выход из лабиринта. Сам он умеет только бегать и прыгать, в остальном ему помогает игрок. Главная особенность игры — возможность вертеть пространством как душе угодно. Отличие от описанной выше детской головоломки в том, что в этой игре герой всегда остается в центре экрана и в вертикальном положении, то есть вверх головой. Мир крутится вокруг него.

Управление элементарно: WASD-раскладка отвечает за движения персонажа, клавиши со стрелками — за вращение пространства. Переворачивать мир можно только на 90 или 180 градусов. Пол внезапно становится потолком, левая стена — правой. Поначалу этот прием приводит в замешательство: только что вы карабкались на этот утес, а теперь уже больно бьетесь об него коленкой, падая в пропасть, которая еще недавно была коридором. Ближе к середине вы начинаете рефлекторно «подкладывать» пол под каждый шаг героя, какой бы ни была ситуация. А на последних этапах обучитесь вращать мир с невероятной скоростью, чтобы стремительно лететь вперед (или вниз?), пока он движется.

Сложность загадок растет по мере того, как вы осваиваетесь в мире игры. Если в самом начале единственные ваши враги — падающие камни, то вскоре к ним добавляются летучие мыши, которые всегда спят на потолке. Или огонь (который тут распространяется лишь вертикально). Или предательские островки поверхности, которые в каждой из четырех позиций пространства ведут себя по-разному. Есть даже один босс, которого придется бить об стены.

Разработчики преследуют понятную цель — вызвать у игрока ощущение замешательства, нереальности всего происходящего. Все это мы видели не только в Portal, но и в **Descent**, которая, напоминаем, вышла еще в прошлом веке. Но специфика подобных игр такова, что вестибулярный аппарат рано или поздно привыкает к новым для него условиям, игрок перестает удивляться. Для **Broken Rules** подобное было недопустимо: они хотели, чтобы игрока ни на минуту не покидало ощущение, будто он видит странный, полубезумный сон. Им удалось этого добиться благодаря необычному визуальному решению — все объекты выглядят так, будто вырезаны из бумаги или вырваны из журналов — видны неровные белые края. Главный герой — босоногий оборванец в пижаме, а ориентироваться на уровнях ему помогают привидения. При этом дикий внешний вид — это сознательная, ироничная небрежность, которой разработчики противопоставляют четкий и хорошо просчитанный геймплей.

■■■

Давайте смотреть правде в глаза: в And Yet It Moves нет гениальности Braid. В ней нет того ощущения новизны, которое предлагал Portal. Но тем не менее это отличная инди-игра: все заложенные в нее идеи прекрасно работают; она отлично выглядит и умеет удивлять. Нам кажется, этого вполне достаточно. Ну и не забывайте главное: все-таки она вертится! ■

Капли дождя всегда падают сверху вниз. Верх и низ в And Yet It Moves — понятия в высшей степени относительные.

«Негативы» главного героя подсказывают ему путь — без них игра превратилась бы в симулятор спортивного ориентирования.

Галилео

Разговор по душам с Broken Rules

Заказчик запретил нам делать игру в 3D. Сказал, что нужно сфокусироваться на механике, а не на технических тонкостях. В отместку мы решили, что раз делаем двухмерную игру, так пусть там все будет перевернуто!

У нас очень спокойные первые уровни, не находите? Но потом героя кусает змея и сознание его мутнеет. Так мы добились состояния, в котором ни у кого не возникнет вопросов вроде: «А почему это в воздухе висят платформы, которые появляются и исчезают в ритме популярной мелодии?»

Абсолютно все звуки в игре издает наш композитор Кристоф Байндер (на фото — в центре, с короткой стрижкой. — ***Прим. «Игромании»***). Так что, когда герой раскалывается на кусочки и вы слышите «хрусть!», это именно Крис говорит «хрусть!» в микрофон.

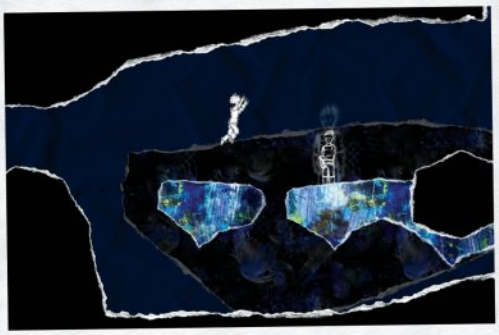
Все очень просто, когда ты занимаешься прототипом, вокруг тебя люди, которым нужна лишь концепция, они принимают игру такой, какая она есть. Но для релиза нужно учесть уйму мелочей. Мы недооценивали важность визуального оформления и интерфейса, оттого, мягко говоря, пропустили несколько промежуточных сроков сдачи.

Мы хотели отдать дань уважения «Тетрису» и сделать похожий этап, где игроки собирали бы фигуры, переворачивая мир. Или уровень, который постоянно бы находился в состоянии падения, — там можно было бы не бояться упасть, весь мир — в невесомости. Чтобы воплотить эти идеи, потребовалась бы еще пара месяцев.

Физика и взаимодействие с пространством так популярны в инди-играх, потому что по ним удобно выстраивать механику. Люди уже примерно представляют, чего можно ожидать от такой игры.

Вначале всю игру предполагалось отрисовать карандашом. Но мы быстро поняли, что так будет скучно, и перешли к идее фотоколлажа. А вот главный герой так и остался в простом «карандашном» стиле — так он отлично выделяется среди фотографий!

Внешне главный герой не похож ни на кого из нас.



Если сейчас перевернуть мир вверх тормашками, герой, скорее всего, рассыплется в труху.

Декорации в игре сделаны из самых обычных фотографий. В итоге у разработчиков получилось сами видите что.

Реиграбельность — да
Классный сюжет — нет
Оригинальность — да
Легко освоить — да

Оправданность ожиданий 100%

Дождались?

Гироскопический платформер, который перевернет ваши представления о том, какими бывают двухмерные игры.

Геймплей — 9
Графика — 8
Звук и музыка — 7
Интерфейс и управление — 10

Рейтинг «Мании»:

8,0

«Отлично»

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Слэшер
Издатель
Activision
Разработчик
Raven Software
Похожесть
Серия God of War
Серия Devil May Cry
Мультиплеер
Отсутствует
Сайт игры
www.uncaged.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,6 ГГц, 1 Гб,
128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб,
256 Мб видео

X-MEN ORIGINS WOLVERINE

Александр Чепелев

Два спецназовца удивленно разглядывают измочаленное пулями тело Росомахи. «Эй, смотри, он мертв», — задумчиво говорит первый. «Ага, точно мертв!» — поддакивает второй и тычет пальцем в изрубленную плоть. «А ну, сфотографируй меня», — просит первый, хватает труп за голову, бодро улыбается, поднимает вверх большой палец… и в эту самую секунду Росомаха открывает глаза и вспарывает наглецу лезвиями глотку.

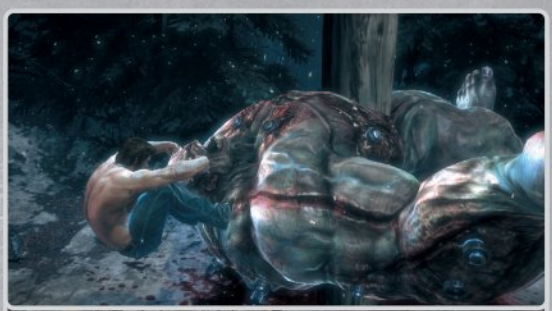
Сто лет одиночества

Удивительная история: за последние полгода на экраны вышло два фильма по комиксам. Первый — «Хранители» — жесткая, кровавая, ироничная и очень взрослая история. Второй — «Люди Икс: Начало. Росомаха» — дорогая, но совершенно обычная подростковая жвачка для мозга.

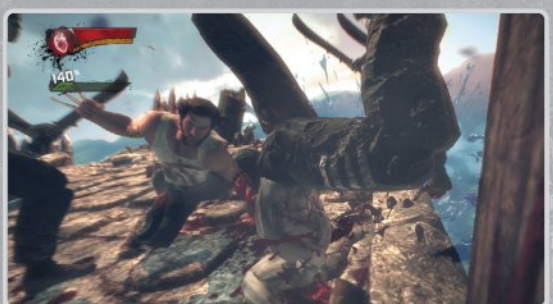
А вот с играми по этим картинам — ровно обратная ситуация. **Watchmen: The End is Nigh** получилась занудным симулятором уличного мордобоя (который, отметим, все-таки смотрелся неплохо) с ордами совершенно одинаковых противников. А **X-Men Origins: Wolverine** — вопреки традициям и наперекор содержанию оригинального фильма — это яростный и стремительный слэшер, при виде которого даже Кратос из **God of War** одобрительно кивнул бы.

Raven Software еще на стадии разработки предупреждали, что к фильму их игра относится постольку-поскольку. Мы верили, но в глубине души все-таки сомневались — все звучало слишком хорошо, чтобы быть правдой. Тем не менее это так — X-Men Origins: Wolverine действительно чуть ли не на голову выше оригинала. У режиссера Гевина Худа Росомаха — пошлый моралист, который отказывается добивать заклятого врага, мотивируя это тем, что не хочет опускаться до его уровня. Еще он бродит по канадским лесам в клетчатой рубашке, глупо улыбается и работает дровосеком. Raven предлагают принципиально иной, альтернативный взгляд на главного героя. Их Росомаха — это волосатый мужчина со зверским оскалом, который вертится волчком, отрубает противникам конечности и самым циничным образом насаживает их на колья.

Эта игра — настоящая ода жестокости и вольная фантазия на тему «что было бы, если бы у меня из рук вырастали лезвия». Всевозможных приемов авторы напридумывали целый миллион — врагов можно просто рвать на лоскуты и распарывать пополам, как штанину, можно вбивать в стенку. Это сгусток агрессии, пробуждаю-



Цитируя советскую комедию: «Откручивает голову!»



Вжик, вжик! Уноси готовенького!

щий в игроке низменные животные инстинкты. Настоящее мужское развлечение.

Некая призрачная связь с фильмом, конечно, есть. Например, физиономии персонажей, за редким исключением, позаимствованы у соответствующих актеров. Опять же, общая сюжетная канва: и там, и там рассказана судьба Джеймса «Логана» Хоулетта (настоящее имя Росомахи), его детство, юность, затянувшаяся зрелость (напоминаем, он живет уже больше века).

Но разработчики обошлись с первоисточником настолько вольно, насколько это вообще возможно. Ввели новых героев — например, озорную девочку с возможностями телепортации. Рассказали про будущее Росомахи, в котором он стал байкером-метросексуалом. Но главное — сцены из фильма, для пущей зрелищности, усилили раз в десять. Если в полном метре Логан прыгает на вертолет и отламывает крылья, то в игре выбивает стекло и засовывает голову пилота в вертящиеся лопасти. Если в ленте у Гамбита случилась короткая вспышка недоверия и он возжелал расквасить Росомахе нос, то в игре — тут-то авторы своего не упустили! — мы метелим будущего друга на протяжении целой главы.

...в крови по локоть

«У меня есть дар — рвать и убивать. Я бы с удовольствием от него отказался», — сокрушался Росомаха в фильме. В игре ему ампутировали совесть — и он, наконец, использует свой «дар» на полную катушку. Все сводится к очень простому раскладу: у вас есть сверхпрочные когти и нечеловеческая сила, при этом все хотят вас убить. Крутитесь как хотите.

И Росомаха крутится! Со всеми встречными (а это поло-

Найди отличие

У игры и фильма действительно мало общего. Чтобы вы могли в этом убедиться, приводим небольшую сравнительную таблицу. Слева — кадр из фильма, справа — из игры.

В фильме мы старательно отрезаем вертолету крылья...

...а в игре вырываем пилота из кабины и даем подышать свежим воздухом.

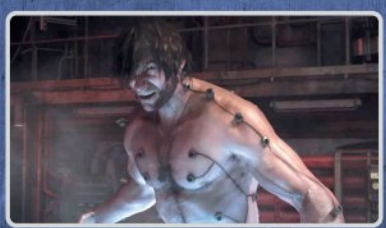
В фильме мы бьем врагов об пол и угрожаем лезвиями...

...в игре враги сами падают на пол без угроз и нижних конечностей.

В фильме Дэдпул обращается с нами как добрая пожилая учительница начальных классов.

В игре их разборки выглядят куда убедительней.

Наконец, вот таким рестлером Росомаха выглядит в фильме...



...а таким Фредди Крюгером — в игре.

Все трюки выполнены профессионалами.

В первую очередь X-Men Origins: Wolverine хороша как раз такими ракурсами.

Ручьи крови в игре сочетаются с такими вот сказочными спецэффектами.

умные спецназовцы, африканские аборигены-террористы, самураи-невидимки, роботы и проч.) он проводит уроки экстремальной анатомии, молниеносно их расчленяя. В стороны летят руки и ноги, ведрами хлещет кровь. Каждый бой обставлен примерно так. Мы натыкаемся на кучу воинственно вопящих недоброжелателей, с наскока разрубаем первую жертву пополам (в этот момент включается рапид, а клинки, как и положено, оставляют в воздухе светящиеся следы), со второй взмываем в воздух и потрошим ее там... Затем метким пинком отправляем какого-нибудь особо настырного стрелка на копья, еще одного — хватаем за ноги и люто дубасим о землю, а последнему наступаем на ногу и резким движением отрубаем голову. Все умерли, занавес.

Но самое полезное умение Росомахи — это даже не нарубка врагов в буженину, а скачки на огромные расстояния. Ему ничего не стоит перепрыгнуть овраг, запрыгнуть с обрыва на вертолет или просто броситься на противника и вспороть ему шею лезвиями. Это важное и эффектное умение, которым приходится пользоваться довольно часто. Говорить в таком контексте об интеллекте врагов глупо: они — обычное, ни на что не способное мясо. Они, безусловно, стараются как могут: автоматчики стремятся отойти от героя подальше, мечники — умело блокируют атаки. И все-таки цель их жизни — красиво умереть от руки супергероя. Даже невидимые (а есть и такие) неприятели для нас словно мошки — ведь есть особый режим зрения, в котором видно все.

Попутно с отрезанием рук Росомаха получает опыт и растет в уровнях. В игре есть примитивная ролевая система — мы усиливаем здоровье, мощность когтей, увеличиваем объем ярости, необходимой для проведения спецприемов. Их всего четыре вида: верчение юлой, колесом, использование тела как бура и режим берсерка — когда мы, наевшись психостимуляторов невидимости, рвем вражеское мясо с утроенной силой.

Самим при этом умереть очень сложно — потому что в этой игре Росомаха, как и положено, наделен возможностью сверхбыстрой регенерации. И если после жестоких боев его рвут «разделывают, как говяжью тушу», оставляя с дыркой в теле, торчащими ребрами и зияющим хребтом, то через считанные секунды на кости (прямо на глазах у публики!) нарастают мышцы, а затем и кожа. Проходит минута — и на месте кровавого месива остается лишь пара царапин, да и те быстро пропадают.

Из других мотиваторов: возможность расколотить три вертолета в полете, покататься на спине толстяка Блоба и... увидеть в темном закутке тортик из

Что в лоб, что по лбу

Росомаху убить непросто. Хотя бы из-за того, что если его плечи и голова повиснут на облепленном мясом скелете, то через минуту плоть снова нарастет в реальном времени. Выглядит это так.

Оторвать голову Большому Беззащитному Голему — заветам God of War верны.

В режиме особого зрения все важные объекты подсвечиваются зеленым.

Portal! Raven Software — действительно по-хорошему чокнутые разработчики.

И все-таки эта игра не дотягивает до «высшей лиги», хотя и топчется у самого порога. Причин несколько. Первая и главная — взяв хороший старт, разработчики не придумали, чем поддерживать интерес к игре на поздних стадиях. Да, новые приемы, да, прокачка. Но где же гигантские боссы? Конечно, есть сражения с ключевыми персонажами, но встречаются они, скажем так, реже, чем хотелось бы. Есть еще «особые» монстры — например, пятиметровый лавовый голем. Их нужно уничтожать по классической схеме: уклонились от атаки — запрыгнули на спину — молотим по ней когтями, пока не сбросят. Это было бы приемлемо, но с каждым из таких минибоссов заставляют сражаться по три-четыре раза, без всяких изменений в стратегии!

Или вот уровни — они получились слишком затянутыми. Разработчики нарисовали пять основных видов декораций и заставляют нас блуждать по ним часами. Мало того, периодически встречаются головоломки, тоже не очень-то изобретательные: притянуть колонну, чтобы забраться на уступ; найти генератор и вставить его в слот; дернуть за колесо — дверь и откроется. Все это действует угнетающе: во время битв градус напряжения нарастает до предела, а потом — бац! — статуи, рычаги, невнятные акробатические упражнения… Подобные эпизоды адекватно смотрелись в God of War, где каждая экшен-сцена — коллапс сознания, но здесь — только нарушают ритм.

Наконец, давайте смотреть правде в глаза — дурацкое клеймо «игры по фильму» пристало к X-Men Origins: Wolverine намертво и совершенно ей не идет. Слишком много условностей вроде необходимости непременно «отработать» ключевых персонажей и сюжетно важные сцены. Конечно, для кого-то полуголый Хью Джекман — это серьезный аргумент, но по-хорошему такая крепкая концепция заслуживает как минимум отдельной, обособленной от всяких фильмов игры. В нынешних рамках разработчикам очень тесно.

Ну а если вы фанат этого франчайза и в свое время вскакивали в 6 утра, чтобы посмотреть свежую серию по РЕН ТВ, то не останетесь внакладе. На экранах загрузки то и дело мелькают интересные факты по вселенной, а во время блужданий по уровням можно найти миниатюрные фигурки Росомахи — и открыть в специальном меню костюмы. Для этого нужно сразиться со своим темным клоном. Среди них, кстати, есть Росомаха в классическом облачении! Тот самый, с острыми ушками и с сине-желтой окраской. Настоящий фанат в этом месте торжественно умирает от радости.

■■■

X-Men Origins: Wolverine уникальна сразу по нескольким причинам. Во-первых, это игра по фильму, которую хочется описывать фразами вроде «А потом я ему с разворота — н-на! А у него голова отлетает, всюду кровища!». Во-вторых, для владельцев PC это — лучший слэшер со времен последнего **Devil May Cry**. Наконец, в-третьих и в-главных, еще раз напомним: это игра про харизматичного мужчину с бакенбардами, который вертится волчком и размазывает по стенам сотни спецназовцев за считанные секунды. Если вам небезразличен жанр «экшен» — ради всего святого, не пропустите эту игру.

P.S. А вот владельцам консолей от **Nintendo** не повезло — на Wii и DS игра вышла с рейтингами Teen (от тринадцати лет) и Everyone 10+ (от десяти лет) соответственно. Там, понятно, никакой крови и расчлененки уже нет, а сюжет куда ближе к оригиналу. ■

Хлеба и зрелищ

Четыре сцены, ради которых стоит увидеть X-Men Origins: Wolverine.

Шопинг с Блобом

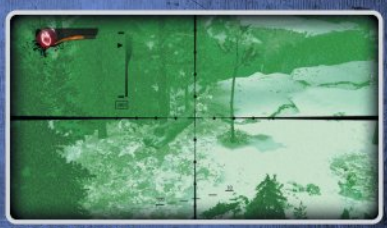
Битва с околачивающимся в супермаркете толстяком Блобом — один из самых сумасшедших моментов в игре. Особое веселье начинается, когда мы запрыгиваем ему на шею и, сносятся стеллажи, направляем биться лбом в стенку.

Хореография боя с Гамбитом на светящихся буквах

Подтянутый юноша Гамбит устраивает взбучку посерьезней: то швыряется из посоха энергией, то заставляет скакать на осыпающихся неоновых буквах.

Полет валькирии в тайге

Росомаха, падая на винт вертолета, распарывает грудную клетку и, превосходно себя чувствуя, засовывает адамантовые лезвия в лопасти. Кровавая баня с отрубанием голов пилотам — прилагается.



Я тебя вижу!

Пока Росомаха расправляется с очередной партией солдат, агент Зеро целится в него из снайперской винтовки. Наблюдать за действиями героя из глаз его заклятого врага — отдельное удовольствие.

ДОЖДАЛИСЬ?

Ни в коем случае не перепутайте Wolverine с обычной «игрой по фильму» — это — крепкий и самостоятельный слэшер про Росомаху, превращающего любого злодея в бахрому.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА ★★★★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★ 7.0

RS@IGROMANIA.RU

Алексей Моисеев

Жанр
Война на море

Издатель
Eidos Interactive
Разработчик
Eidos Studios Hungary
Издатель в России/локализатор
Новый диск
Похожесть
Battlestations: Midway
Морской охотник
Мультиплеер
Интернет
Сайт игры
www.battlestations.net

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО
Core 2 Duo 2,5 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Два года назад **Eidos Interactive** изобрела новый жанр — симулятор морской войны. Нас и раньше сажали за штурвал самолета, отправляли в синюю бездну на подлодке или давали примерить фуражку капитана корабля. Но чтобы все это было в пределах одной игры — такого до **Battlestations: Midway** не случалось. Хотя идея витала в воздухе, только у Eidos получилось удачно скрестить командование эскадрой кораблей с возможностью лично послать тысячекилограммовый снаряд в стальную тушку неприятеля. Идеи, заложенные в Midway, оказались столь удачными, что мы даже в финале нашей рецензии (см. «Игроманию» №3/2007) предположили скорый выход Battlestations на другие фронты и в другие временные периоды. Но вместо этого разработчики решили окончательно разобраться в тихоокеанских спорах американцев и японцев в рамках Второй мировой войны.

Мы вышли в открытое море

Для тех, кто с предыдущей игрой не знаком, расскажем основные моменты. Мы участвуем в противостоянии американских и японских флотов в тихоокеанском регионе времен Второй мировой. Перл-Харбор, острова Санта-Круз, Окинава — все это здесь. В каждой миссии под нашим непосредственным командованием оказывалось от одной до дюжины боевых единиц: от истребителей до авианосцев. Общее руководство операцией также ложилось на плечи игроков.

При этом по сути Midway был чистокровной аркадой. Мы садились за штурвал самолета, сбивали вражеские бомбардировщики, гибли от истребителей, переносились на проплывающий внизу крейсер и жарили зенитками по обидчикам. Переключались на артиллерию, сближались с эскадрой противника, оставляли корабль на попечение искусственного интеллекта, а сами вселялись в пикирующий бомбардировщик и, прорвавшись сквозь огонь противовоздушных орудий, сбрасывали на японцев бомбу потяжелее. После чего с чувством выполненного долга отправляли самолет на дрейфующий в тылу авианосец — перезаряжаться.

На первый взгляд в **Battlestations: Pacific** происходит ровно то же самое, но уже к третьей миссии понимаешь — что-то не так. Опытные игроки, конечно, быстро обнаружат «подвох»: оставив структуру игры неизменной, Eidos переработали, докрутили и настроили миллион мелочей, неуклюже выпиравших из Midway. Какая к ней была главная претензия? В упрощении всего и вся разработчики зашли слишком далеко. Корабли представляли собой единые куски металла с полосками здоровья, и по мере их уменьшения могла образоваться течь или вспыхнуть пожар, но не более того. У субмарин было всего два положения (надводное и подводное), что самым неприятным образом сказывалось на попытке уйти от глубинных бомб. Ну а в воздухе самолеты отличались друг от друга исключительно вооружением.

К моделированию различной техники Battlestations: Pacific подходит более серьезно. И вовсе не потому, что разработчики

Был трудный бой

Battlestations: Pacific на примере одной миссии. Задача: захватить Порт-Морсби.

Пока одна группа кораблей выдвигается непосредственно к городу, другая начинает ослаблять его оборону. Первым пунктом идет захват радарной станции. Шлюпки на воду!

Параллельно засылаем самолет разведать, что интересненького готовят янки к торжественной встрече нашего флота.

По пути к городу присваиваем чужой аэродром и всячески помогаем первой группе кораблей, гоняя и в хвост, и в гриву вражеские бомбардировщики.

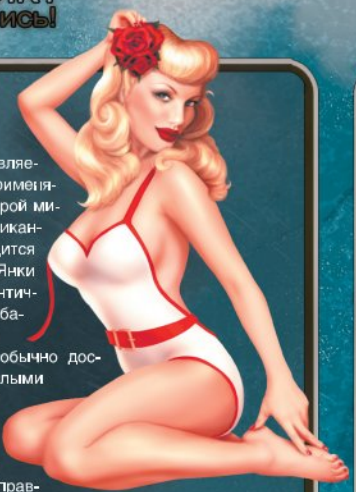
Дружным огнем объединенной эскадры сравниваем с землей оборону Порт-Морсби и засылаем десант. Победа!

хотели сделать игру больше похожей на симулятор. Реализм здесь — своеобразное творческое решение. Раньше бои были нарочито примитивными, почти игрушечными. Торпеда попала в левый борт — отсеки начинают заполняться водой, вспыхивает пожар, матросы в орудийной башне обгоревшими до костей пальцами заряжают последний оставшийся снаряд… А мы узнаем об этом через сухие цифры статистики — очень драматично, ничего не скажешь.

Теперь корабли не только горят и тонут, но лишаются хода и теряют вооружение в результате особо удачных залпов. На судне появились отсеки с топливом и боезапасом (подло детонируют в самый ответственный момент), а также машинное отделение, вывод которого из строя обездвиживает корабль и делает его лакомой мишенью для торпед и авиационных бомб. Конечно, накала страстей в духе голливудских боевиков не получилось: матросы не прыгают за борт, не читают в эфире молитв и не отправляются на съедение акулам. Зато корабли здесь — уже не лучшие друзья резиновой уточки в вашей ванной, а многотонные и зловещие громадины, созданные, чтобы убивать.

Увы, по сравнению с ними у подлодок нововведения минимальные. Они теперь плавают в трех положениях: на поверхности, на перископной глубине и еще ниже, где их не достанут глубинные бомбы (но и торпеды пускать не разрешается). Зато самолеты теперь действительно отличаются друг от друга. Юркий истребитель уже не спутаешь с многомоторным бомбардировщиком. Сев за штур-

Результаты прицельного бомбометания: в огне скрыта чуть ли не половина корабля. И это мы еще промахнулись: большая часть снарядов упала в воду.



Человек-ракета

MXY-7 Ohka — это управляемые человеком снаряды, применяемые японцами в конце Второй мировой войны против американского флота. Ohka переводится как «цветущая сакура». Янки оказались куда менее романтичными и нарекли снаряд «бакой» (baka), что по-японски означает «дурак». Ракета обычно доставлялась до места тяжелыми бомбардировщиками G4M «Бетти». После запуска «Ока» сначала планировала, а затем пилот включал реактивный двигатель и направлял ее на цель. Сбить разогнавшийся снаряд было практически невозможно из-за высокой скорости, поэтому все зависело от мастерства камикадзе. Но это после запуска. На деле «Ока» получилась не слишком эффективной: самолет-носитель в большинстве случаев замечали заранее и сбивали. Самым удачным для японцев можно считать день 12 апреля 1945 года — тогда камикадзе потопили один и повредили еще два эсминца. Утопленник назывался USS Mannert L. Abele. В результате удачного попадания он разломился надвое и затонул. Еще один эсминец сумел сбить «Оку» на подлете, но взрыв оказался слишком сильным, и кораблю пришлось срочно отправляться на ремонт. В третьем эсминце пилот проделал сквозную дыру (детонации не было) выше ватерлинии, так что его экипаж, можно сказать, отделался легким испугом.

Интересно, что к самим камикадзе американцы и японцы относятся диаметрально противоположно. Американцы называли и называют их фанатиками, сумасшедшими, психами. В разное время ходили слухи, что пилотов насильно впихивали в эти капсулы и чуть ли не привязывали их к креслам, чтобы те не могли выпрыгнуть. А само слово камикадзе применяется по любому поводу (террористические атаки смертников, сумасшедшие водители, вытворяющие трюки на автомобилях и т.д.). Японцы считают камикадзе героями, пошедшими на смерть ради защиты своей страны. В городе Касима даже есть парк, названный в честь пилотов Ohka. Дословно «камикадзе» означает «священный ветер». Так назвали тайфун, остановивший нашествие монголов на Японию в конце XIII века. Японцы почитают смертников в силу исторических причин: слишком часто страна находилась в незавидном положении, и ее жителям ничего не оставалось, кроме как идти на верную смерть. Первым «официальным» камикадзе считается самурай Кусуноки Масасиге, защищавший императора в битве в 1333 году и убивший себя, чтобы избежать позора плена.

вал последнего, сразу чувствуешь, насколько это тяжелая, мощная и неповоротливая машина.

Вообще, через всю игру проходит очень важный тезис: сражения должны быть сражениями. Не увеселительным концертом для мышки и клавиатуры и не пижонской дуэлью двух статистических единиц. Это сложная, напряженная схватка, и разработчики предлагают взглянуть на нее с нескольких ракурсов, пускай и бегло. Первый — стратегический. Здесь каждая баталия становится элегантной и продуманной операцией, проходящей в несколько этапов. Например, появилась возможность захватывать вражеские базы. Помните операцию в Midway, где надо было уничтожить транспорт и не дать ни одной лодке с пехотой достичь берега? В Pacific эта миссия стала частью игрового процесса. Сначала вы обстреливаете командный центр из всех орудий. Когда сопротивление подавлено, необходимо подтянуть транспорты, дать отмашку на высадку десанта и следить, чтобы он благополучно достиг пункта назначения. Как вариант, десант может свалиться с неба в виде парашютистов.

Иногда дает о себе знать виртуальный режиссер, но все проходит в рамках приличий и миссии не превращаются в заскриптованный балаган. В кадре, например, может появиться целая группа кораблей только для того, чтобы героически потонуть в неравном бою, но замедлить продвижение противника. Мы в это время должны на всех парах мчаться к собственному подбитому авианосцу и затопить его, дабы он не достался врагу. Кстати говоря, вполне реальный эпизод войны.

В суровый и дальний поход

Вторая точка зрения — битва глазами рядового и младшего офицерского состава. Тут все иначе: если вы в небе, от грохота рвущихся зенитных снарядов закладывает уши, а от звука бомб, выпадающих из нутра самолета, чувствуешь мрачное удовлетворение — это вам за Джонни, мерзкие узкоглазые! А уж когда снаряды встречаются с целью, кажется, что стекла на окнах не выдержат и разлетятся на мелкие кусочки. Залпы корабельных орудий — вообще песня для ушей: если прибавить громкости, кто-нибудь из соседей наверняка вызовет милицию. Это еще не раскаты настоящих 400-миллиметровых пушек, но уже очень и очень близко. Одним словом, играть в Battlestations: Pacific с парочкой колонок-пищалок — практически преступление. Нужен хотя бы сабвуфер. Звук создает половину атмосферы этой игры.

Особое удовольствие получаешь в те моменты, когда что-то идет не по плану. Это там, в штабе, приказ «охранять транспорты» звучит сухо и скучно. В море вокруг этих жалких сухогрузов разгораются такие страсти, как будто от их сохранности зависит судьба всего мира. Пока нас беспокоят только бомбардировщики — никаких проблем. Но когда откуда-то сбоку, совершенно неожиданно появляются торпедные катера, а из-за горизонта вдруг выпрыгивает вражеский авианосец в сопровождении японского фло-

Жаль, что в игре не предусмотрена система залпового огня. Очень бы хотелось на это посмотреть (и послушать!).

Тяжела участь подводника: от глубинных бомб уйдешь, так кораблем придавит.

Но в то же время свои радостные моменты есть и в их жизни.

та — самое время кричать «Полундра!» и вешаться на реях. С этого момента начинается кромешный ад. Вы мечетесь между катерами и эсминцами, перестраивая оборону, с неба на голову валятся обгорелые фюзеляжи самолетов, транспорты от торпед приходится прикрывать чуть ли не собственным брюхом, а кораблей зачастую не видно за дымом, огнем и брызгами. Наконец, вакханалия стихает. Половину эскадры как языком слизало, зато все транспорты целы, вражеский авианосец позорно удирает, а все остальные отправились на свидание с русалками. И вот тут как раз чувствуешь огромное облегчение и удовлетворение от буквально вырванной зубами победы. Сердцебиение приходит в норму, стихает скрежет зубов. А в следующей миссии все начинается заново.

Есть и еще один, третий взгляд на эту войну — азиатский. Дело в том, что сюжет в Pacific решили не делать, зато вместо него добавили полноценную японскую кампанию. Конечно, ради этого пришлось кое-где исказить историческую действительность. Там, где в реальности самураи несли огромные потери, в Battlestations: Pacific они показывают япону-мать проклятым янки. С точки зрения геймплея полноценная японская кампания означает прежде всего возможность опробовать себя в роли живого снаряда Ohka. Это гибрид ракеты и бомбы, который сбрасывался с самолета и падал не куда бог на душу положит, а в заданное пилотом место. Да-да, именно пилотом-камикадзе. Как там говорилось в предыдущей игре? «Война с японцами — это не война с нацией, а война с совершенно другим образом мышления».

Помимо таких небольших, но все-таки заметных нововведений в механике, множество мелких изменений коснулись интерфейса игры, что сделало ее на порядок удобнее. Наконец-то появились нормальные брифинги с четкой постановкой основных и дополнительных задач, а также прозрачными намеками на скрытые задания. Выполнение необязательных и секретных поручений премируется не абстрактными серебряными и золотыми медалями (хотя и они тоже есть), а новой техникой, которую можно использовать в будущих миссиях и мультиплеере. Отдача приказов, ремонт кораблей и вызов подкреплений выполняются не на отдельных экранах, а прямо в гуще боя с помощью удобных меню. Наконец, если вам это важно — появился вид из кабины самолета.

■■■

Battlestations стала взрослее. Она все еще слишком проста, чтобы претендовать на лавры полноценного симулятора, но достаточно хороша, чтобы вы смогли почувствовать запах дыма, смешанного с морской солью. Главное в ней — не возможность управлять огромным количеством техники (это все еще важно, но уже не в диковинку), а ощущения от участия в настоящем, масштабном сражении. Если вы любите небо, расчерченное зенитными очередями, столбы воды, вздымающиеся от артиллерийского огня, и грохот крупнокалиберных орудий, то Battlestations: Pacific вам определенно придется по душе.

ПЕРЕВОД: Для перевода японской кампании «**Новый диск**» пошел на интересный шаг: нанял актера, хорошо знающего японский язык. Текст зачитывался на русском без акцента, но с характерной интонацией. Получилось необычно, но слух не режет. Американская же кампания переведена в классическом пафосном стиле. Качество локализации можно назвать хорошим, однако некоторые моменты могут подпортить впечатление. Когда пилот подбитого самолета монотонным голосом говорит что-то вроде «Меня ранили, а» (причем это не крик, а именно буква «а»), становится немного смешно. Но такие моменты случаются нечасто и атмосферу в целом почти не нарушают. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?
За два года Battlestations сильно похорошела внешне, а нам только того и надо: теперь это не только главный и единственный симулятор морских сражений, но и дорогая, зрелищная игра.

Геймплей	8
Графика	8
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	8

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Растительная стратегия
Казуальная игра

Максим Еремеев

PLANTS vs. ZOMBIES

Издатель/разработчик
PopCap Games
Похожесть
Desktop Tower Defense
Мультиплеер
Отсутствует
Объем
30 Мб
Сайт игры
http://www.popcap.com/games/pvz

Игромания ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

До сих пор у компании **PopCap**, одного из главных игроков на западном казуальном рынке, был один настоящий блокбастер — **Peggle**. Детская на вид игра про колышки, металлический шарик и основы физики, без преувеличения, снесла башню миллионам людей. В нее рубились ночи напролет, забывали обо всем на свете. Кажется, даже сейчас где-то есть люди, играющие в Peggle профессионально, *за деньги*. Не возьмемся предсказывать дату проведения первого чемпионата по **Plants vs. Zombies**, но вообще-то у нее есть все для того, чтобы стать в смысле воздействия на общественное сознание «второй Peggle».

Овощ

Базовая механика проста чрезвычайно, ее авторы позаимствовали из **Desktop Tower Defense** — еще одной знаменитой пожирательницы времени. Из-за правой кромки игрового поля вышаркивают зомби, чья единственная задача — добраться до противоположной стороны, проникнуть в дом главного героя и сытно пообедать мозгами. Вы же должны их остановить, высаживая разнообразные растения. Авторы не спешат рассказывать, почему горох вдруг начал плеваться собственными плодами, а кукуруза принялась забрасывать врага кусками масла, но когда под дверью скребется рота голодных мозгоедов, привередничать не приходится. Поэтому — унавоживаем грядки и достаем пакетики с семенами.

Plants vs. Zombies — игра, которую в детстве не научили слову «однообразие». Почти на каждом уровне вы получаете новое растение, и очень скоро, помимо подсолнухов, вырабатывающих энергию для выращивания остальных «воинов», и отважного горохового стручка, в вашем арсенале появляются картофельная мина, вишневая бомба и обладающий крайне непростым характером чеснок. Всего же в игре около пятидесяти разновидностей цветов, зелени, грибов, овощей и примерно столько же типов зомби. Обычные живые мертвецы не способны одолеть даже одинокое бобовое, но на смену этим недотепам приходят зомби с ведрами на голове, закованные в броню зомби-футболисты, перепрыгивающие через первое растение на своем пути зомби-с-шестом и гигантский покойник по кличке Гаргантюар, использующий в качестве дубины столб линии электропередач.

Да что там ходячие трупы — даже сами уровни в Plants vs. Zombies постоянно меняются. День сменяется ночью, солнце перестает вырабатывать дополнительную энергию, а вы вместо цветов начинаете высаживать на лужайке грибы — они слабее, зато значительно дешевле. На игровом поле появляются надгробья, из которых во время финальной мертвецкой атаки в конце уровня вылезают (и тут же принимаются обгладывать ваши оборонительные рубежи) свежие зомби. Вдруг начинается гроза: тучи заволакивают небо, сгущается непроницаемая тьма, и только редкие вспышки молний освещают экран на несколько секунд. Потом появляется бассейн, где обычные растения можно высаживать только на предварительно выращенных листах водяной лилии. Затем действие перемещается на крышу — тут земли вообще нет и приходится сперва расставлять горшки с почвой, а уж потом заниматься озеленением.

Чем дальше, тем сильнее убеждаешься в гениальности разработчиков. Те, кто хоть раз играл в одну из многочисленных разновидностей Desktop Tower Defense,

Туман скрывает наступающих зомби. Plants vs. Zombies — это, кажется, единственная на свете игра, в которой можно победить на очередном уровне, ни разу не увидев противника.

Правильный подбор растений в начале уровня — залог успеха. Игра подсказывает, каких «солдат» лучше взять с собой, демонстрируя толпу зомби.

Мини-игра под названием «Зомботаника». Здесь у мертвецов вместо голов — такие же растения, как и вас на лужайке.

знают: в каждой игре такого типа рано или поздно наступает момент, когда вы просто сидите, пялитесь в экран и ждете, пока ваши пушки (башни, волшебники в островерхих шляпах) настреляют достаточно врагов, чтобы заработанных в результате ресурсов хватило на новую постройку. В Plants vs. Zombies вы НИКОГДА не сидите без дела: нужно подбирать выработанную подсолнухами сол-нечную энергию, подхватывать выпадающие из мертвецов монетки, следить за изменением ситуации, а иногда — полностью перестраивать всю оборону (растения, к счастью, можно выкапывать и заменять другими — еще одна деталь, приятно отличающая Plants vs. Zombies от прочих DTD-игр).

Искры из глаз

В мире, где бал правят игры, обученные лишь одному трюку и повторяющие его до оскомины (см., например, **Mirror's Edge**), Plants vs. Zombies кажется пришельцем из далекого будущего, где все люди — братья, деньги отменили, а тюрьмы позакрывали. Она изменяется постоянно: все время подбрасывает новые задачки, через каждые пять уровней играет с вами в мини-игры, и даже когда уничтожен финальный босс (а здесь есть и он, да еще какой!) и вроде бы пора опускать занавес — Plants vs. Zombies продолжает удивлять.

Начните ее заново — и обнаружите, что перед вами совершенно другая игра: более сложная, хитрая, умная, не стесняющаяся бросать вызов. Научились правильно подбирать растения перед боем? А что если три слота для семян в начале сражения уже будут заняты выбранными игрой овощами (выбросить их из списка нельзя)? Сумеете переработать готовую стратегию, учесть новый элемент и вокруг него выстроить план действий? Ну-ка, ну-ка...

А ведь есть еще и дополнительные режимы, открывающиеся по мере прохождения «сюжетной кампании»: головоломки, мини-игры, режим Survival. И конечно — великолепный дзенский садик, где ждут вашей заботы улыбающиеся ромашки. А еще — Дерево мудрости, которое в обмен на порцию удобрений поделится своими знаниями об игре. Вы, например, знали, что увядшие цветочки в главном меню можно сорвать щелчком курсора? А пробовали набирать «future» (без кавычек) во время игры? Обязательно попробуйте!

В Plants vs. Zombies хочется играть еще и еще: зарабатывать виртуальные доллары, покупать новые растения, ухаживать за садиком, раскрывать тайны этого чудесного мира, казавшегося таким маленьким и простым.

Особые отношения

Но Plants vs. Zombies не только *изобретательно сделанная* игра. Гораздо важнее то, что у нее есть собственный характер — веселый, не терпящий скуки, жизнерадостный до сумасшествия.

Она полна крохотных смешных деталей. Понаблюдайте за тем, как меняется выражение «лица» ореха, который грызут подобравшиеся слишком близко зомби, — как на смену улыбке приходит хмурая гримаса, уступающая, в свою очередь, место выражению «Бейте, гады! Сюда пулеметы били!» Или откройте встроенный в игру «Пригородный альманах» и полистайте короткие статейки о встреченных мертвецах. «Ах, как это непросто — быть зомби с плавательным кругом-уточкой! Многие ломаются, не выдерживают психологической нагрузки и навсегда отказываются от мозгов».

А какие трогательные записки присылают вам покойники! «Привет!!! Эта твая мама.... Пажалуста прихади камне в гости на ужен. Не забуть аставить сваю дверь аткрытой. С любовью, мамачка (а вовсе не зомби!)». Читаешь и буквально видишь, как мозгоеды, скрипя гнилыми извилинами, сочиняют хитроумный постскриптум.

■■■

Для казуального рынка Plants vs. Zombies, скорее всего, станет тем же, чем стала для инди-разработчиков **Braid**. Игра, поднявшая планку на высоту, которую казуалкам брать вообще не положено. Контента в ней столько, что заявления Джейсона Капалки, одного из основателей PopCap Games, о «сотнях часов» геймплея после знакомства с финальной версией игры уже не кажутся преувеличением. И, что еще важнее, это контент качественный, первейшего сорта. Отдать $9,99 (цена игры в Steam) за такое чудо — все равно что получить его даром. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Казуальная игра для тех, кто не играет в казуальные игры. Выращиваем армию из цветов и овощей, обороняемся от орд недотепистых зомби.

ГЕЙМПЛЕЙ	10
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

РЕЙТИНГ

9,0

ВЕЛИКОЛЕПНО

Свод Равновесия
Бельтион

BS@IGROMANIA.RU

Кирилл Волошин

Жанр
- Экшен
- Ролевая игра

Издатель
Новый диск

Разработчик
Rostok-Games

Похожесть
- Серия Gothic
- Enclave

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
www.beltion-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

РЕКОМЕНДУЕТСЯ:
Core 2 Duo 2,6 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

В этом году до релиза добрались сразу две украинские RPG, которые одно время проходили по списку «Жертвы долгостроя». И «**Сердце вечности**», и «**Бельтион**» были анонсированы еще в 2002 году, и за эти семь лет натерпелись всякого, включая кому и клиническую смерть, когда о разработке не было ничего слышно годами. Эти метаморфозы, конечно, изменили оба проекта чуть ли не до неузнаваемости. Каждый выкручивался по-своему. Например, **UDC**, авторы «Сердца вечности», все-таки попытались доделать то, что когда-то было игрой их мечты, и получили на выходе огромный, но пустой и убийственно скучный мир. Зато **Rostok-Games** решили не прыгать выше головы и сосредоточиться на главном: сюжете, ролевой системе, да и вообще — на самой игре, а не на количестве квадратных километров. Как мы видим сейчас, это решение было более чем правильным.

Ролевой ребрендинг

В 2007 году «Бельтион» был фактически начат с нуля. Изменилось все: сюжет, ролевая и боевая системы, общая идеология. Вместо эпической, на сто часов прохождения, игры с упором на свободу выбора и нелинейность украинцы начали делать лаконичный сюжетный экшен. Ролевую составляющую, по собственному признанию разработчиков, добавляли по остаточному принципу. Самостийный сценарий положили на полку, сценаристов-любителей уволили, а их место занял писатель Александр Зорич. Именно его тетралогия «Свод Равновесия» легла в основу обновленной игры.

Вообще говоря, это была очень здравая идея: среди русскоязычных писателей фантастики и фэнтези Зорич — далеко не последний (точнее, «не последние» — под этой фамилией, напомним, скрывается творческий дуэт Яны Боцман и Дмитрия Гордевского). «Свод Равновесия» в свое время получила лестные отзывы профильных критиков за то, что писатель смело и где-то даже отчаянно выстраивал собственную вселенную.

Итак, добро пожаловать в Мир Солнца Предвечного, или Круг Земель. Это место в свое время изрядно натерпелось от колдунов, а потому магия и нечисть тут запрещены: тайную и явную борьбу с ними ведет полувоенная организация Свод Равновесия, этакий аналог ФСБ. Картина знакомая, но есть и хорошая новость: по здешним дорогам не шатаются орки, гномы, драконы и прочие сказочные персонажи. В том Круг Земель похож на Хайборию: преимущественно здесь живут люди разных рас, а сказочные создания встречаются значительно реже, и все больше необычные — прямоходящие саламандры, например. Но на этом сходство со вселенной Роберта Говарда заканчивается — мир у Зорича все-таки свой.

Жертва Задней Беседы

Для игры Дмитрий и Яна придумали нового героя. На смену Эгину, за похождениями которого мы следили в книжной серии, пришел Орвин, тоже штатный офицер на службе Свода Равновесия. Закончив обучение, он поступает на действительную службу и приезжает в столицу княжества Варан, город-порт Пиннарин.

Его первые шаги у людей неподготовленных в лучшем случае вызовут недопонимание. Орвина для прикрытия нарекают именем Макк окс Панна, отправляют сначала в распоряжение отряда «Голубой лосось», потом в поместье «Дикая утка», а горожане буквально выстраиваются в очередь, чтобы попросить офицера могущественного Свода Равновесия купить им… пирожных. Все это сопровождается восклицаниями вроде «О Шилол изменчиворукий!», «Ах ты, жертва Задней Бесе-

В «Бельтионе» удивительно приятная глазу картинка, подкачали только модели персонажей.

В игре есть свой «сумрак», в котором можно обнаружить проявления запретной магии и хитро припрятанное золотишко.

Практически все диалоги в игре озвучены, и озвучены неплохо, — это редкость даже для Bioware.

ды!». То есть игра, мягко говоря, предполагает, что вы знакомы с первоисточником. В противном случае какое-то время уйдет на привыкание к игровому миру и его особенностям.

Зато когда привыкнете — вполне возможно, втянетесь. Хотя бы из-за сюжета. Фабула, как и в литературном первоисточнике, знакомая: государственные заговоры, могущественные артефакты, которые нужно собрать из разбросанных по миру частей, создание супермощного оружия. Эгин собирал ужасный живой механизм — Скорпиона, Орвин ищет Светочи, необходимые для создания непобедимого корабля «Бельтион». Но важна тут не фабула, а персонажи, их взаимоотношения и душевные терзания. Орвин сначала просто делает карьеру в Своде, безропотно выполняет все поручения, но постепенно к нему в голову закрадываются крамольные мысли. Его посещают пугающие видения, в воздухе постепенно разливается напряжение, чувствуется, что вот-вот случится нечто малоприятное… И хотя в целом предугадать развитие событий несложно, следить за историей интересно. Здесь постоянно что-то происходит, а маршрут приключений Орвина пролегает через самые разнообразные земли и отдаленные уголки этого мира.

Есть и попытки оживить повествование человеческими отношениями — это, напомним, отличительная черта книг Зорича. В игру из книги перекочевала милая девушка Овель, с которой связана романтическая линия. А еще у Орвина появляется близкий товарищ и друг: для начала он гибнет на наших глазах, а потом объявляется счастливо спасенным и поселяется в доме героя, требуя к себе пристального внимания.

Все это отчасти компенсирует отсутствие свободы выбора и линейность сюжета. В этом смысле игра ближе к jRPG, то есть сценарий и персонажи здесь гораздо важнее гипотетической возможности с воплями и улюлюканьем исследовать близлежащие рощи. И в целом она воспринимается скорее как интерактивная книга, в меру увлекательная и подробная. К тому же в некоторых побочных квестах у нас все-таки появляется простенький, но выбор — вступиться или нет за человека, которого грабят, взять деньги за оказанную услугу или сказаться альтруистом. Жаль, что таких второстепенных заданий немного, и все они не отличаются особой фантазией.

Святая простота

На официальном сайте игры в разделе «Пресса» хранится целое кладбище нереализованных идей, мечтаний и замыслов, которые посещали Rostok-Games. Тут можно почерпнуть немало интересно и представить, какой могла бы быть эта игра. Потому что в конечном итоге от наполеоновских замыслов не осталось практически ничего. По геймплею «Бельтион» напоминает что-то среднее между слэшером **Enclave** и RPG **Gothic**, только в сильно упрощенном виде. Параметров у персонажа практически нет, только показатели здоровья и маны. За основу ролевой системы авторы взяли «Готику» и обрезали все, что связано с ремеслами, воровством и такими вещами, как акробатика или бой с двумя мечами. За очки опыта учителя совершенствуют ваши умения в искусстве кулачного боя, во владении одноручным или двуручным оружием, луком и арбалетом, повышают предельный запас здоровья либо учат немногочисленным заклинаниям.

Комбо и изящных приемов нет. Новый уровень мастерства в искусстве обращения с оружием просто добавляет энное число к базовому урону, а сам тип атаки останется прежним. И, заметьте, совершенно одинаковым для всех видов вооружения. То есть, по сути, есть лишь один удар и блок. Об использовании честной физики и интерактивного окружения лучше и не заикайтесь.

Игра получилась простой, но все-таки бойкой и задиристой. Только вы приготовитесь зевать, закликивая очередной вражеский отряд, как она закроет перед вашим носом дверь и выпустит в комнату несколько десятков злобных тварей. Пока не перебьете — дальше не пропустит. Динамика, помноженная на такие простые, но эффективные приемы и необходимость сочетать в схватках магию и оружие ближнего и дальнего боя дает нужный результат. К тому же авторы питают очевидную страсть ко всему, что горит и полыхает. Тут можно и нужно использовать взрывающиеся стрелы, несколько видов гранат, специальный дробовик, стреляющий бомбами (т.н. «огнестрел»), и даже жуков-камикадзе, которые смело торпедируют цель.

Наконец, «Бельтион» счастливо избежал распространенных проблем с балансом. Враги не дают расслабиться на всем протяжении игры, при этом постоянно ощущается дефицит свободной наличности. Посему проблема приобретения новой, более крепкой и мощной, экипировки будет актуальна чуть ли не до финальных титров.

■■■

Конечно, «Бельтион: Свод Равновесия» не стал ни «нашей «Готикой», ни «нашим «Морровиндом». Но нельзя не признать: для узкоспециального жанра «русскоязычные ролевые игры» «Бельтион» — все-таки шаг вперед. Игра не кичится инновациями и трендами, которыми грезят разработчики каждой второй «славянской» RPG. Здесь первую скрипку играет сценарий. Поэтому мы не путаемся в управлении, не плюемся на косо прикрученные «фичи», не выкачиваем многомегабайтные патчи, а просто получаем удовольствие от интересной истории. А если не ради этого мы играем в ролевые игры, то непонятно, зачем они вообще нужны. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

В «Бельтионе» нет новаторских идей, а есть хороший сюжет и необычный игровой мир. Это долгострой, который не просто дотянул до релиза, но и оказался весьма неплохой игрой.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ
6,5
ХОРОШО

Алексей Моисеев
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Ролевая игра

FALLOUT 3

BROKEN STEEL

- Издатель: Bethesda Softworks
- Разработчик: Bethesda Game Studios
- Похожесть: ■ Серия Fallout ■ Серия The Elder Scrolls
- Мультиплеер: Отсутствует
- Сайт игры: www.fallout.bethsoft.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

По-хорошему, **Broken Steel** должен был стать первым загружаемым дополнением для **Fallout 3**. А в идеале — быть частью оригинальной игры. Потому что именно так она должна была закончиться: грандиозной битвой, гигантским фейерверком и полным разгромом Анклава. Поэтому, если вы еще не ставили предыдущие дополнения и толком не исследовали Столичную пустошь, начинать рекомендуем именно с Broken Steel.

Аддон вносит в игру следующие изменения: во-первых, поднимает максимальный уровень развития до 30-го, во-вторых, добавляет 14 новых перков (среди них — разведение щенков и возможность превратить героя в ходячую ядерную бомбу) и, в-главных, продолжает основную сюжетную линию.

Приступить к прохождению аддона можно только закончив оригинальную игру. Спустя две недели после запуска очистителя воды вы просыпаетесь на больничной койке в Цитадели. Братство Стали как раз занимается тем, что гоняет Анклав по пустоши поганой метлой. В роли метлы — гигантский человекоподобный робот Либерти «убить всех коммунистов» Прайм. Мы, естественно, не можем пройти мимо и вызываемся поучаствовать в очередной операции.

Эта первая миссия задает темп всему повествованию. Она очень похожа на то, что мы видели в финальном броске Fallout 3, только заканчивается орбитальной бомбардировкой и душераздирающей «смертью» Либерти Прайма. Лишившись своего главного оружия, Братство Стали оказывается в незавидном положении: карающего всех и вся робота больше нет, а над Цитаделью в прямом смысле нависла угроза в виде спутника с баллистическими ракетами на борту. Вариант остается один: разрядить боезапас спутника в мобильную базу Анклава прежде, чем Анклав разрядит его в Цитадель. Загвоздка в том, что пульт управления пуском находится на этой самой базе.

Broken Steel — самое большое дополнение для Fallout 3, почти что отдельная игра. Мы побываем в секретных лабораториях Олд Олни, погуляем по президентскому метро и разгромим огромную (по площади сравнимую с Питтсбургом из предыдущего аддона **The Pitt**) военно-воздушную базу Анклава. При этом игра, как и **Operation Anchorage** (первое дополнение), больше похожа на боевик, чем на RPG. Но не стоит хвататься за сердце, на этот раз **Bethesda** все сделала правильно. Вместо легкой линейной прогулки мы получили сложный, почти что тактический экшен с элементами ролевой игры.

На практике это означает, что против вас регулярно будут выходить толпы анклавовцев с плазменными винтовками, гатлинг-лазерами, новыми огнеметными пушками, при поддержке ботов и стационарных турелей. Воевать с ними в лоб практически невозможно, даже обладая годовым запасом стимпаков. Поэтому приходится крутиться как белка в колесе: активно маневрировать, прятаться за ящиками, расставлять мины (вы помните, когда вы последний раз использовали мины в Fallout 3?). Где-то на заднем плане в это время вертоботы бомбят паладинов, а те сбивают их из ракетниц и поливают лазерами пехоту врага. Получилось сложно, но дико интересно и зрелищно. Именно такой и должна быть финальная битва.

Без тяжелого оружия в аддоне не обойтись, так что герои с соответствующими навыками получают некоторое преимущество. Ближе к концу вам в руки попадет шикарная тесла-пушка, работающая по классическому принципу: один выстрел — один труп. Но в убероружие она не превращается из-за слишком долгой перезарядки.

В отличие от оригинала, после окончания основного сюжета вам разрешат дальше бродить по пустоши и выполнять побочные задания. Их, кстати, стало больше, чтобы поддержать интерес к исследованиям: в Мегатонне появился новый культ, недалеко от Ривет-Сити кто-то грабит караваны с чистой водой, ушла гулять и не вернулась доктор Ли... Есть и несколько новых монстров: продвинутый радскорпион, супермутант-оверлорд с тройной лазерной винтовкой и практически неубиваемый гулривер, способный в одиночку вынести пяток сторожевых ботов. В общем, даже после финальной схватки вам будет чем заняться, чтобы прокачаться до 30-го уровня.

■■■

По качеству исполнения Broken Steel не уступает The Pitt, но посвящено дополнение не долгим разговорам и разветвленным квестам, а сложной, жестокой и бескомпромиссной войне с Анклавом. Удивительно, но, превратившись из ролевой игры в почти что тактический экшен, Fallout 3 не только ничего не потерял, а наоборот — раскрылся с другой, неожиданной стороны. Лучше, кажется, не придумаешь. Тем временем Bethesda уже готовит четвертое дополнение… ■

Broken Steel — ваш шанс почувствовать себя тесла-трупером из Red Alert.

Как мы знаем по голливудским блокбастерам, массовое убийство — лучший способ отомстить за смерть отца.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Настоящий финал Fallout 3, припоздившийся на семь месяцев. Отличное заключительное сражение и несколько новых поводов еще разок пройтись по пустоши.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

Кирилл Волошин

ЖАНР Квест

WALLACE & GROMIT'S GRAND ADVENTURES

EPISODE 2: THE LAST RESORT

- Издатель/разработчик: Telltale Games
- Похожесть: Sam & Max Episodes, Strong Bad's Cool Game for Attractive People
- Мультиплеер: Отсутствует
- Сайт игры: www.telltalegames.com/wallaceandgromit/episodes

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО
1,6 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб виде

Компанию **Telltale Games** очень хочется сравнить с мифическим царем Мидасом: все, за что ни возьмутся эти разработчики, превращается в золото. Сначала были **Sam & Max**, потом — **Strong Bad's Cool Game for Attractive People**, а теперь — игроизация оскароносного пластилинового мультфильма **Wallace & Gromit**. Расклад прежний: point & click квест, разбитый на эпизоды, периодичность выхода — по одной штуке в месяц. Эффект, который производят эти игры, мы описывали уже тысячу раз: любая попытка проанализировать их, используя наши стандартные термины «геймплей-графика-звук», оборачивается восторженным пересказом сюжета. Так что, пожалуйста, простите нас, но вся эта страница будет посвящена приключениям лысого английского изобретателя и его собаки-интеллектуала.

Итак, представьте ситуацию: вы собрались на пляж понежиться под ласковым солнышком, но совершенно забыли, что вы — англичанин и живете в типичном британском городе, где сыро, туман и перманентный дождь за окном. Напомнили об этом гром и молния, вежливо встретившие горе-пляжника сразу за порогом. Что делать? Самый очевидный выход — сменить место жительства и купить билет на Багамы в один конец. Но наши герои не ищут легких путей. Позорной эмиграции в южные страны они предпочли строительство пляжа… прямо у себя дома.

Задача, конечно, непростая, но этой парочке не привыкать. Всю свою сознательную жизнь Уоллес что-то изобретает: даже за процесс приготовления яичницы у него отвечает автоматизированная система управления. Немного смекалки — и вот уже в его чудо-доме функционирует полноценный аквапарк, с горками, бассейном в подвале, лежаками под зонтиком и аппаратом по приготовлению сахарной ваты. Проблемы начинаются, когда Уоллес по своему обыкновению решает превратить изобретение в выгодный бизнес и приглашает на домашний пляж соседей. Для начала ему предстоит немало попотеть, чтобы клиенты остались довольны своим пребыванием здесь. Каждый из этих персонажей — в хорошем смысле слова ходячий анекдот. Вне конкуренции, конечно, владелец магазина Мистер Панир, который, оказавшись на песочке, сразу взял лопатку, ведерко и начал строить свой замок из песка. Указывая на совершенно одинаковые, ровной цилиндрической формы горки, он самозабвенно рассказывает: вот это подземелье, полное опасных монстров, это дворец, где живет прекрасная принцесса, а это башня, где юный герой-рыцарь занимается производством высококачественной продукции. И все бы ничего, да вот беда: Дункан МакБисквит, вредный рыжий мужичонка, регулярно наступает на песочный замок, и нам нужно придумать способ, как отучить его от этого.

Вскоре из иллюстрированного путеводителя по запутанным коридорам человеческой психики игра превращается в очаровательную пародию на классический английский детектив в стиле Агаты Кристи. Во время произнесения тоста свет в комнате погас и кто-то неизвестный так «приложил» Дункана МакБисквита, что тот пролетел несколько этажей и оказался впечатан в пляжный песочек по самый подбородок. Теперь все пляжники оказались под подозрением, и никто не выйдет из дома, пока виновный не будет найден. Тут на авансцену выходит новое изобретение Уоллеса — устройство Deduct-O-Matic, призванное заменить Шерлока Холмса и Эркюля Пуаро одновременно. Естественно, все идет не совсем так, как планировалось…

■■■

Как и в первом эпизоде, придраться практически не к чему: тут есть мягкий британский юмор, колоритные персонажи, безупречные голоса актеров с непременным английским акцентом, презабавные диалоги. И, конечно, оригинальные пазлы, решение которых не всегда очевидно, но неизменно иронично. В одной сцене Уоллес даже симулирует раскатистый гром с помощью недовольного ворчания своего пустого желудка.

Увы, но у нашего сравнения с Мидасом есть и обратная сторона: какими бы замечательными ни были игры Telltale Games, выдыхаются они быстрее, чем хотелось бы. Так что пока запас хороших идей еще не иссяк — спешите видеть. ■

Прием. Вызываю дух Шерлока Холмса. Ну, или хотя бы его дедукцию.

Без сыра в Wallace & Gromit обойтись никак нельзя...

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Вторая серия приключений Уоллеса и Громита еще выше поднимает заданную планку качества. Держим кулаки, чтобы запала Telltale Games хватило еще надолго.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

Кирилл Волошин
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Квест

MATA HARI

- Издатель: dtp entertainment
- Издатель в России/локализатор: Акелла
- Разработчик: Cranberry Production
- Похожесть: Secret Files: Tunguska
- Мультиплеер: Отсутствует
- Сайт игры: www.matahari-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО
1,6 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Mata Hari ждали сразу по нескольким причинам. Во-первых, в главной роли — легендарная шпионка и танцовщица Мата Хари, во-вторых — знаменитые времена Belle Époque начала XX века, запутанные политические интриги европейских стран — этого достаточно, чтобы разогреть интерес. Но важнее, что за сценарий и общий игровой дизайн Mata Hari отвечали прославленные ветераны индустрии, выходцы из **LucasArts** Хал Барвуд и Ноа Фалштейн. Именно они создали едва ли не лучшие в этом мире игры про Харрисона Форда в шляпе — речь о великолепных квестах **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** и **Indiana Jones and the Last Crusade**.

Естественно, ожидания были максимальные. И поначалу игра вроде бы их оправдывает. Во-первых, в ней есть изящность, блеск и атмосфера Belle Époque. Великолепные интерьеры и шикарные наряды, эффектные дамы и элегантные кавалеры, уютные кафе на парижских улочках и лазурное небо над Монако, театры и балы, светские беседы ни о чем и напряженное ожидание войны — все это нарисовано, прописано и озвучено практически безупречно.

Интригует и сюжетная завязка. Показав язык исторической правде, авторы сделали Мату «слугой двух господ», точнее немецкой и французской разведки, уже в самом начале ее танцевальной карьеры. На нее сразу вываливают массу поручений, порой противоречащих друг другу. Мотаться между европейскими столицами и спальнями влиятельных мужчин — занятие, конечно, специфическое, но поначалу весьма увлекательное. Мата Хари ведет активный образ жизни. Она танцует (за это отвечает специальная мини-игра), соблазняет мужчин (почти как Ларри Ловэдж, она подбирает различные модели поведения в общении с потенциальной жертвой), ищет вдохновения для новых па (нужно внимательно смотреть по сторонам, примечая, например, уличных музыкантов). А путешествие на поезде между европейскими столицами обставлено как настольная игра, где Мата играет в кошки-мышки с вражескими агентами. Тут же — традиционные упражнения с инвентарем, пиксельхантинг, пазлы и многочисленные диалоги.

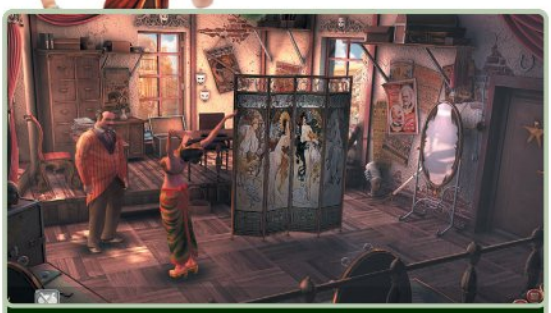
Однако, взяв хороший старт, сюжет слишком долго топчется на месте. А когда, наконец, разгоняется, игрок уже мирно похрапывает, измученный повторением одних и тех же действий и бесконечными переездами между тремя городами. Разработчики могли бы спасти положение, если бы позволили игроку определять, на какую страну работать, кому и какие тайны продавать, — одним словом, вести свою игру. Ведь, например, в той же Fate of Atlantis были элементы нелинейности, и никто не жаловался. Но Mata Hari — как коридор в районной поликлинике: длинный, скучный, а половина дверей — заперты.

Мини-игры повторяются и быстро надоедают, большинство загадок решается легким движением брови. Иногда кажется, что авторы решительно держат нас за идиотов. Отгадайте с двух раз, какое кодовое слово из корешков книг нужно выставить в кабинете, находясь на автомобильной фабрике «Даймлер»? Когда же, наконец, попадается более-менее сложный пазл, игра заботливо предлагает пропустить его.

Но самый большой моральный протест вызывает неестественность происходящего. Мата в нижнем белье на цыпочках рыщет по спальне, чтобы выкрасть очередной секрет, и тут вдруг кавалер, лежа в постели, бормочет сквозь сон: «Да, там, на 109-й странице, все ответы...» От восторга Мата чуть было не выпрыгивает из ажурных панталон, а потом благодарно углубляется в чтение. Встречаются и вовсе запредельные вещи. В одной сцене нашей шпионке нужно подслушать телефонный разговор, а для этого придется раздобыть, соответственно, телефонную же трубку. Клиент разговаривает в Мадриде, а за трубкой Мата, вдумайтесь только, должна ехать на поезде... в Берлин! Нет, конечно, некоторые любят болтать по телефону без умолку, но не настолько же...

■■■

Возможно, вам это покажется удивительным, но даже ветераны жанра способны допускать глупые ошибки. Это как раз тот случай: разработчики, как обезьянка из бородатого анекдота, мечутся, пытаясь угодить и хардкорным фанатам, и новичкам. Ну а на выходе получается хоть и обаятельная, но унылая и глуповатая игра. ■



Игре не откажешь в обаянии: каждая комната здесь обставлена со вкусом и в полном согласии с духом эпохи.

Ну вот, получил свое — и сразу дрыхнуть. Все вы, мужики, одинаковые!

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☑ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Игру о Мате Хари постигла участь ее главной героини: она пыталась угодить всем, но в итоге «слуга двух господ» сама попала как кур в ощип. Эта игра — красивый, но совершенно бесхребетный и унылый квест, пускай и от именитых разработчиков.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Кирилл Волошин

ЖАНР Стратегия Головоломка

PUZZLE KINGDOMS

- Издатель: Zoo Games
- Разработчик: Infinite Interactive
- Похожесть: Серия Puzzle Quest
- Мультиплеер: Интернет, Локальная сеть
- Сайт игры: www.infinite-interactive.com/kingdoms.php

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО
2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Puzzle Kingdoms — уже вторая попытка **Infinite Interactive** повторить успех своего же проекта **Puzzle Quest: Challenge of the Warlords**, который «Игромания» признала «одной из самых увлекательных и успешных казуальных игр 2007 года». Нетривиальная комбинация ролевой игры, стратегии и казуалки про разноцветные камушки действительно получилась чудесной, поэтому понять разработчиков можно.

Итак, мы снова во вселенной древнего стратегического хита **Warlords**: в Этерии, полной отважных героев, коварной нежити, зеленых орков, неприступных замков и других атрибутов «высокого фэнтези». Все сражения, как и раньше, происходят на игральной доске с разноцветными фишками. Вы не видите, как разворачиваются полки, как стреляют лучники, как кавалерия идет в атаку. Вместо всего этого — яркие камушки. Составили три таких камня в ряд — получили заряд маны соответствующего цвета (потом потратите на заклинание). Совместили три черепа — нанесли противнику урон. Подо всем этим — ролевая система с длинным списком параметров, определяющих всю конкретику: сколько именно маны вы получили, не выпал ли вам случайно лишний ход и насколько больно стало врагу. Так было в Puzzle Quest. А что же в Puzzle Kingdoms?

Практически то же самое, только с небольшими отличиями. Под нашим управлением есть несколько героев: мы развиваем их, снабжаем новыми заклинаниями и магическими предметами. Только теперь они путешествуют не одни: их сопровождает армия.

На нашей стороне могут сражаться до четырех юнитов (остальных придется оставить в какой-нибудь из захваченных крепостей — пусть сторожат и ждут хозяина). Чтобы атаковать врага, солдаты должны накопить определенное количество маны: лучникам, чтобы натянуть тетивы и выпустить рой стрел, необходимы два зеленых листка, а мечники не пойдут в атаку, пока не получат три белых креста, хоть ты им кол на голове теши. Особенно терпеливые игроки, дождавшиеся, пока к схватке будут готовы все солдаты, получат бонус к атаке. Можно язвить противника и по старинке — составляя в группы скрещенные мечи (здесь они вместо черепов), но так получается слишком уж долго, да и враг, скорее всего, не станет дожидаться, пока вы доберетесь до него, откусывая у воинов по одному очку здоровья.

Список войск, доступных для найма, разнообразен. Тут есть люди-паладины, эльфы-лучники, скелеты-мечники, орки с большими палками и даже огнедышащие драконы. У всех, понятное дело, разные стартовые характеристики: сила удара (укуса, ожога), количество «хитов» и т.д. Все это навевает приятные воспоминания не только о Warlords, но и, например, о серии **Disciples**.

К тому же авторы добавили кое-что новенькое в сам пазл. Теперь, помимо разноцветных фигурок, находящихся непосредственно на игровом поле, нужно принимать в расчет и те, что расположились за пределами четырех граней. Их можно вытягивать в активную область, меняя сформировавшийся на доске расклад.

Благодаря всему этому, Puzzle Kingdoms поначалу увлекает не меньше, чем Challenge of the Warlords. Но очень скоро выясняется, что, кроме сражений и найма юнитов, этой игре нечем нас развлечь. Сюжет? Не знаем такого слова. В Puzzle Kingdoms все происходит по следующей (неизменной) схеме: захватываем очередное королевство, находим там волшебный сундук, относим его в храм, разрушаем, после чего видим очередной ролик, в котором какой-то демон снова закатывает глаза в бессильной злобе: «Что? Он опять украл нашу прелесть? Все пропало! Все, что нажито непосильным адским трудом! Сундук скорби, одна штука! Сундук амбиций… одна… штука!»

Кроме того, в Puzzle Kingdoms не хватает жизни — захваченное королевство или замок никто не попытается отбить. Никто не поднимет восстание из-за непомерных налогов, как это было в Challenge of the Warlords. Нет строительства, побочных квестов, системы изготовления предметов… Ко всему прочему, в Puzzle Kingdoms труба с балансом. Очень быстро наступает момент, когда вы превращаетесь фактически в бессмертное божество, и однообразные сражения окончательно перестают развлекать.

■■■

Одним словом, лучше бы уж Infinite Interactive выпустили полноценное продолжение Challenge of the Warlords. Скорее всего, дело рано или поздно дойдет и до него, но пока разработчики одну за другой выдают плоские, неинтересные вариации на старую тему — держитесь от их продуктов подальше. ■

Единственная отдушина в Puzzle Kingdoms — дуэли с живыми игроками по интернету или локальной сети.

Герои, которые присоединяются к вам по ходу игры, не отличаются друг от друга почти ничем, кроме внешности.

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 40%

ДОЖДАЛИСЬ?

Очередная — и снова неудачная — попытка развить успех Puzzle Quest: Challenge of the Warlords. Скучная помесь стратегической игры с головоломкой. К тому же — уродливая.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

5,5

СРЕДНЕ

Александр Чепелев
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Головоломка из палеолита

THE HUMANS

MEET THE ANCESTORS

- Издатель: Deep Silver
- Разработчик: Blue Monkey Studios
- Похожесть:
  - The Humans
  - Prehistorik
  - Lemmings
- Мультиплеер: Отсутствует
- Сайт игры: www.thehumans.deepsilver.de

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО
1,5 ГГц, 256 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО
2 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видео

Чтобы понять, понравится вам **The Humans: Meet the Ancestors**, достаточно пройти простой тест. Внимательно посмотрите на название игры. Затем взгляните на скриншоты. Снова переведите взгляд на заголовок. Подождите несколько секунд. Если после этого в вас проснулись светлые воспоминания, а рот непроизвольно растянулся в ностальгической улыбке — срочно бегите в магазин.

Если же ни название, ни внешний вид этой игры ни о чем вам не говорит, то вы, скорее всего, не оцените замысла и стараний разработчиков. Ведь The Humans — это дословный ремейк одноименной игры 1992 года. Те, кто играл в **Lemmings** или **The Lost Vikings**, почувствуют себя здесь как дома: гибрид пазла и платформера, в котором нужно провести нескольких персонажей к ключевой точке, — в начале девяностых эта концепция была в моде. В данном случае предлагалось управлять маленьким, но гордым кланом пещерных людей. Цель самая благая — провести подопечных по всей цепочке технической эволюции (дубинка, факел, колесо и т.д.). Никаких первобытных чертежей на скалах — все изобретения были раскиданы по уровням, нужно было просто до них добраться.

Разумеется, сделать это было сложнее, чем могло показаться. Во-первых, пещерные люди были раскиданы по уровню хаотично. Некоторые переминались на зависших в воздухе островках, других взяли в плен зловещие деревянные идолища (кеми бы они ни были), а третьи находились рядом с важными квестовыми предметами вроде факела. Соответственно, нам нужно было организовать систему взаимной помощи и поддержки. Например, взять факел и поджечь тотем, освободив соплеменника. Или кинуть товарищу копье, чтобы тот, оттолкнувшись, перепрыгнул ущелье. Или — момент истины! — собрать живую пирамиду из дикарей, чтобы один из них, самый отважный, мог забраться на высокий уступ по спинам товарищей. Большинство предметов можно было использовать всего один раз, да и количество их было ограничено, поэтому приходилось выбирать, что лучше: сломать копье о тучного динозавра или передать его другу, чтобы тот подобрался поближе к цели.

Изменилось ли что-то в этой схеме за семнадцать лет? Безусловно: появились розовые тираннозавры и аляповатая трехмерная графика. Этого, мягко говоря, мало — может, концепция и не исчерпала себя, но ее не помешало бы как-то обыграть, привести в соответствие с современными требованиями. Без этого она слишком быстро приедается. Каждый уровень — а их, между прочим, восемьдесят — минимально отличается от предыдущего: лазим по лестницам, кидаемся копьями, поджигаем тотемы и выстраиваемся «лесенкой». Кроме того, в начале каждого этапа необходимо совершить священный ритуал: найти грушу и отнести ее седому старцу, который взамен даст вам полезный совет вроде «врагов можно бить сзади!». А еще в углу экрана назойливо тикает таймер — уж без него-то явно можно было обойтись.

■■■

Конечно, в The Humans можно играть и сегодня — хотя бы ради того, чтобы посмотреть на забавные ужимки пещерных людей. Но стоит вспомнить о том, что этот процесс растянут на несколько десятков почти одинаковых уровней, — и делается дурно. Даже самые прекрасные идеи нуждаются в обновлении, особенно если им исполнилось полтора десятка лет. В текущем же виде Meet the Ancestors интересна разве что ретроманам и палеонтологам. Все остальные без труда найдут себе развлечение получше. ■

По заведенной еще с первой части традиции важнейшие события попадают на передовицы каменных газет.

А еще на каждом уровне нужно эгоистически разрушать статую языческого бога. Если хотите получить золотую медаль, конечно.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Meet the Ancestors — это ремейк головоломки 1992 года, с новой графикой и… все. Очень мило, но слишком однообразно.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

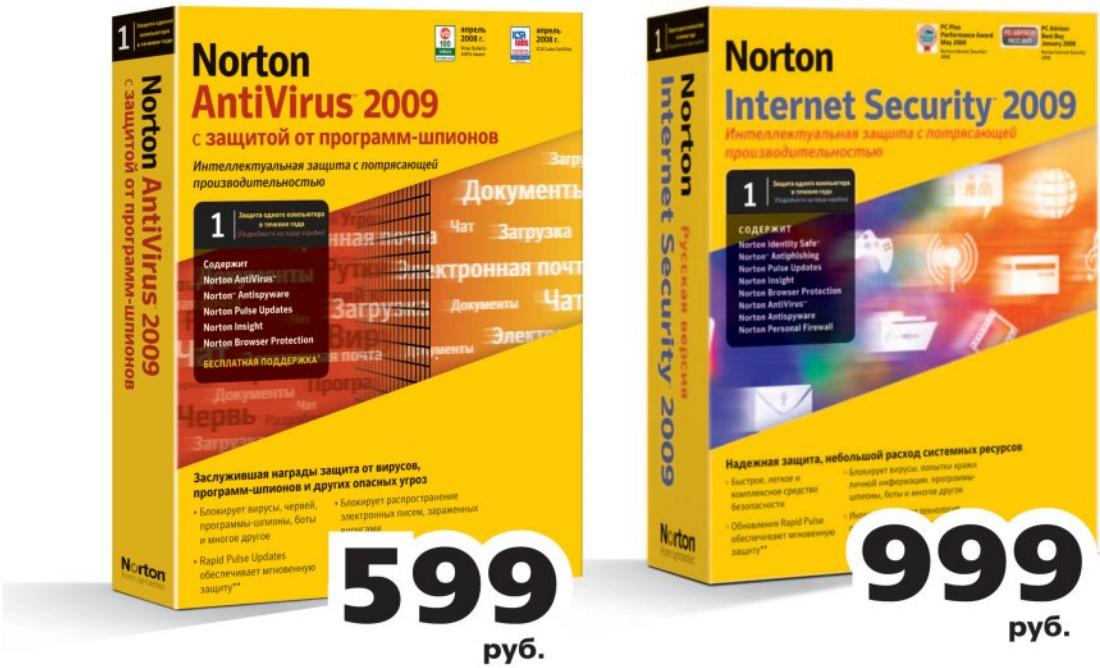
6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Реклама

Norton™
from symantec

Отличный антивирус!
Отличная цена!



- *Первые антивирусы для геймеров*
- *Не загружают процессор во время игры*
- *Не выводят лишние сообщения*
- *Прекрасно работают даже на нетбуках*

Предложение действительно только до 30 июня в магазинах 1С Интерес

1С интерес

www.1c-interes.ru

STILL LIFE 2

Жанр: квест **Издатель/разработчик:** Microids/GameCo Studios
Издатель в России/локализатор: Акелла
Полная рецензия: «Игромания» №3/2008

Still Life 2 — это продолжение одного из лучших нуар-квестов последних лет. Мы снова играем за агента ФБР Викторию Макферсон, и она по-прежнему идет по следу серийного убийцы — правда, на этот раз нового. Авторы оригинала отошли в тень: вторую часть делали совершенно другие люди. Возможно, именно поэтому игра почти лишилась своего тонкого артистического обаяния. Тут уже не так страшно, нет той изящной готики на грани искусства и безумия. Впрочем, все это вопрос вкуса: в любом случае Still Life 2 стала одним из самых ярких событий в жанре за последние годы.

ПЕРЕВОД: Компания «**Акелла**» остается едва ли не главным поставщиком нишевых западных квестов на российский рынок. И работает она очень старательно. Русская версия вышла практически одновременно с официальным релизом игры. Сама локализация практически безупречна. Мегабайты текста в диалогах и дневниковых записях переведены без видимых ошибок и даже опечаток. Все диалоги озвучены, а русские актеры играют так, что беспокойные мысли о том, как бы все это звучало в оригинале, быстро исчезают. Поначалу немного раздражает лишь резковатый голос самой Виктории, но, вспомнив характер героини, к этому быстро привыкаешь. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

НАД ПРОПАСТЬЮ ВО ТЬМЕ. ЧАСТЬ 1
PENNY ARCADE ADVENTURES: ON THE RAIN-SLICK PRECIPICE OF DARKNESS — EPISODE ONE

Жанр: ролевая игра/квест **Издатель/разработчик:** Penny Arcade/Hothead Games
Издатель в России/локализатор: 1С
Полная рецензия: «Игромания» №7/2008

Penny Arcade — уникальная в своем роде юмористическая ролевая игра по мотивам одноименного комикса про игровую индустрию. В мире, где в одну кучу сброшены Говард Лафкрафт, нуар, стимпанк и похотливые роботы, обожающие насиловать фрукты. С игровой механикой, позаимствованной из jRPG. От Рона Гилберта, автора первых двух частей **Monkey Island**.

Одним словом, это была очень удачная пародия. Жаль, что до своего третьего эпизода, который должен был выйти еще в начале года, серия, кажется, не дожила.

ПЕРЕВОД: Русская версия первого эпизода вышла ровно год спустя после оригинального релиза. Откровенно говоря, локализация получилась не из лучших. Во-первых, здесь почему-то сохранен оригинальный английский текст в некоторых роликах и всплывающих подсказках. При этом он дублируется русским где-то по соседству. Мало того, что это может дезориентировать (количество информации кажется чрезмерным), так еще и подчеркивает трагическую разницу между оригинальным и «локализованным» шрифтом. Во-вторых, сам перевод не всегда адекватен. Объясняя свое желание присоединиться к Тайко и Гейбу, наш герой произносит буквально следующее: «Он разнес мой дом. Я хочу войти!» — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций.

Данная таблица состоит из двух подразделов:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ

1С

- Communism Muscle Cars: Made in USSR
- Demigod: Битвы богов
- Баскетбол 2009: Все звезды
- На рыбалку!
- Над пропастью во тьме: Часть 1
- Особо опасен: Орудие судьбы

EA Russia

- Spore: Космические приключения

Акелла

- Apassionata: Волшебство на манеже
- RTL: Менеджер гоночной команды
- Still Life 2
- The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
- Trainz Railroad Simulator 2008: Железные дороги мира
- Пляжный волейбол
- Тибор: Сказка о добром вампире

Бука

- Герои меча и магии 5: Золотое издание

Новый диск

- Battlestations: Pacific
- Damnation
- Disney. Классный мюзикл: Выпускной. DANCE!
- Disney. Классный мюзикл. Sing IT
- Dynasty Warriors 6
- Leisure Suit Larry: Box Office Bust
- Lineage 2: Легендарное издание
- Rise of the Argonauts: В поисках золотого руна
- The Dark Eye — Drakensang
- Warriors Orochi
- Zeno Clash
- Большое путешествие: Сан-Франциско
- Вверх
- Зимний экстрим
- Тайны и расследования: Репортаж из Берлина
- Ф1. Клетчатый флаг
- Человеки: Знакомство с предками
- Шерлок Холмс: Неизвестные истории

Софт Клаб

- Terminator Salvation: The Videogame
- X-Men Origins: Wolverine

НОВЫЕ АНОНСЫ

Новый диск

- This is Vegas (2009)
- Бригада М (август 2009)

Софт Клаб

- Prototype (июнь 2009)

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН
ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР COWON В РОССИИ
WWW.BLADE.RU 8(495)276 2076
BLADE GROUP OF COMPANIES

COWON S9

WWW.COWONRUSSIA.RU

НОВЫЙ ПЛЕЕР
МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ

ВРЕМЯ РАБОТЫ ДО 55 ЧАСОВ В РЕЖИМЕ АУДИО И ДО 11 ЧАСОВ В РЕЖИМЕ ВИДЕО
ПОДДЕРЖКА БОЛЬШИНСТВА ЗВУКОВЫХ ФОРМАТОВ
ПРОСМОТР ВИДЕО БЕЗ ЛИШНЕЙ КОНВЕРТАЦИИ
3.3" AMOLED СЕНСОРНЫЙ ЭКРАН
2-Х ЯДЕРНЫЙ ПРОЦЕССОР
ВОСХИТИТЕЛЬНЫЙ ЗВУК

ИГРА МЕСЯЦА

*Самые популярные игры периода с **2 АПРЕЛЯ** по **7 МАЯ 2009 г.***

A Место	B Рост	C Название	D Рейтинг	E %
1		Grand Theft Auto 4	9612	11,7 %
2		Fallout 3	8104	9,9 %
3	▲1	S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	5937	7,2 %
4	▲2	Left 4 Dead	4294	5,2 %
5	▲3	Empire: Total War	3892	4,7 %
6	▼3	F.E.A.R. 2: Project Origin	3639	4,4 %
7	▲4	Devil May Cry 4	3303	4 %
8	▲1	Mirror's Edge	2745	3,3 %
9	▲4	Warhammer 40 000: Dawn of War 2	2678	3,2 %
10		Burnout Paradise: The Ultimate Box	2594	3,1 %
11	▲5	Mass Effect	2535	3,1 %
12	▲2	Pro Evolution Soccer 2009	2329	2,8 %
13	▲2	Call of Duty: World at War	1962	2,4 %
14	▼2	Dead Space	1806	2,2 %
15	▼8	Mount & Blade	1587	1,9 %
16	▲3	The Witcher: Enhanced Edition	1390	1,7 %
17		Command & Conquer: Red Alert 3	1364	1,6 %
18	▲2	Crysis Warhead	1271	1,5 %
19	NEW	King's Bounty: Принцесса в доспехах	1224	1,4 %
20	▼2	FIFA 09	1195	1,4 %
21	▲4	Brothers in Arms: Hell's Highway	1120	1,3 %
22	▲2	Alone in the Dark	1113	1,3 %
23	▼2	Far Cry 2	933	1,1 %
24	▲16	A Vampyre Story	801	0,9 %
25	NEW	The Godfather 2	744	0,9 %
26	NEW	Command & Conquer: Red Alert 3 — Uprising	667	0,8 %
27		Bully: Scholarship Edition	665	0,8 %
28	▲7	Sacred 2: Fallen Angel	658	0,8 %
29	▲7	Race Driver GRID	9612	0,7 %
30	▼7	Crayon Physics Deluxe	8104	0,7 %

*По состоянию на **7 мая** в голосовании приняло участие **22085** человек.*

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.

B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

C. Название игры.

D. Рейтинг.

E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад «**ИГРА МЕСЯЦА**» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта.

На сайте «**Игромании**» (***www.igromania.ru***) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

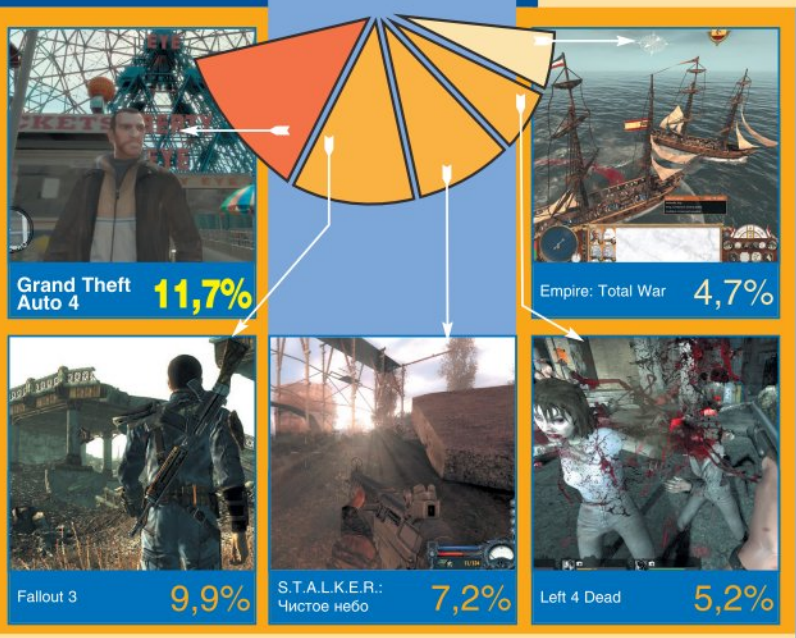
Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период *с АПРЕЛЯ 2008* по *МАЙ 2009 г.* В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

7 МАЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в *МАЕ 2008 — ИЮНЕ 2009 г.* Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Выход нескольких официальных дополнений и кучи фанатских модификаций так и не помогли **Fallout 3** вернуть себе лидерство в хит-параде — сейчас игра похожа скорее на бегущего на пределе спортсмена, у которого не получилось чуть-чуть прибавить в самый решающий момент. Впрочем, именно это «чуть-чуть» зачастую и отделяет высшую лигу от первой. В играх, на наш взгляд, это — способность удивлять. Не цитатами из кино, красивыми роликами, или (боже упаси) сверхсовременной графикой, а совершенно необязательными разговорами «за жизнь» с таксистом-эммигрантом под музыку «Владивосток FM». Единственной игрой, которая может превзойти этот барьер, по идее, должна стать **Mafia 2**, если она вообще выйдет в этом году. Тогда-то и стоит ждать логичной и естественной смены власти в нашей таблице.



«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

Mirror's Edge

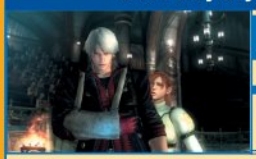
Рейтинг «Манц» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №2/2009

Бежать без остановки, держать ритм и ни за что не смотреть вниз — вот условия, необходимые для того, чтобы полюбить Mirror's Edge. Игрокам с боязнью высоты и высокой сложности лучше и впредь ходить пешком.

Паркур от первого лица * DICE * Electronic Arts

Devil May Cry 4



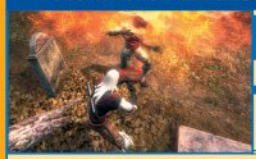
Рейтинг «Манц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №8/2008

Кичливый стиль и наивный сюжет Devil May Cry 4 могут вызвать у вас усмешку, но в сочетании с безупречным геймплеем все это удивительно складывается в цельную игру. Лучшую в своем жанре, заметим.

Слэшер * Capcom * Capcom

The Witcher: Enhanced Edition



Рейтинг «Манц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №11/2008

Пусть и со второй попытки, CD Projekt сдали свой главный экзамен — сделали «Ведьмака» таким, о каком мы мечтали с самого начала.

CRPG * CD Projekt RED * Atari * Новый диск

Empire: Total War

Рейтинг «Манц» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №4/2009

Главная стратегия года для всех, кто считает, что пуля — дура, а штык — молодец. Настолько сильно вжиться в реалии войн XVIII столетия вам не поможет ни один учебник истории и географии.

Стратегия * Creative Assembly * SEGA

Command & Conquer: Red Alert 3

Рейтинг «Манц» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №11/2008

Образцовая стратегия эпохи развитого социализма. С орденами, звездами и ядерной паранойей, да и геймплей здесь тоже абсолютно ностальгический.

Стратегия * EA Los Angeles * Electronic Arts * Софт Клаб

Left 4 Dead

Рейтинг «Манц» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №1/2009

Если вы думаете, что в жанре зомби-шутеров все давно придумано, попробуйте Left 4 Dead. Но даже если совсем не думаете — все равно попробуйте, ведь в Left 4 Dead можно играть и за зомби!

FPS * Valve Software/Turtle Rock Studios * Valve Software

Call of Duty: World at War

Рейтинг «Манц» 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №1/2009

По сумме впечатлений вся Call of Duty: World at War эквивалентна примерно одному уровню четвертой части, но брать Рейхстаг в ней будет по-прежнему интересно.

FPS * Activision * Treyarch * Новый диск

Mass Effect

Рейтинг «Манц» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №6/2008

Лучшее, что случилось в жанре RPG со времен Star Wars: Knights of the Old Republic. Самая непошлая научная фантастика в компьютерных играх.

Action/RPG * Electronic Arts * BioWare/Demiurge Studios * 1C * Snowball Studios

Grand Theft Auto 4

Рейтинг «Манц» 10

Полная рецензия в «Игромании» №12/2008

Как удачно выразился один из персонажей игры: «Зачем жрать капусту, если есть картошка?» Вот и у нас так же — зачем нужны другие игры, когда есть GTA 4?

GTA 4.0 * Rockstar North * Rockstar Games * 1C

Burnout Paradise: The Ultimate Box

Рейтинг «Манц» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №2/2009

Первое знакомство с Burnout Paradise раз и навсегда развязывает глаза на то, какой должна быть идеальная аркадная гонка. С безумными скоростями, самыми зрелищными авариями и рок-музыкой из колонок.

Интерактивный краш-тест * Criterion Games * Electronic Arts

Fallout 3

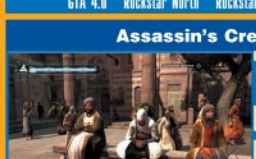
Рейтинг «Манц» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №12/2008

Ядерная война закончилась, а человеческая цивилизация — еще нет. Великая игра, которая позволяет не только взглянуть на мир, в котором никогда больше не наступит весна, но и прожить там целую жизнь.

RPG * Bethesda Softworks * Bethesda Softworks * 1C

Assassin's Creed



Рейтинг «Манц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №4/2008

Самый противоречивый блокбастер, чьи плюсы все-таки перевешивают недостатки: умно, красиво, с гражданской позицией и про паркур.

Экшен * Ubisoft Entertainment * Ubisoft Montreal * Акелла

Ведущий рубрики:
Александр Башкиров

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения. Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

С кем еще встречались Хищники и Чужие, кроме как друг с другом? Я слышал, был какой-то комикс про Чужих против Хищника против Терминатора...

В комиксе Aliens vs. Predator/Witchblade/Darkness (2000-2001 гг., издательства Dark Horse Comics и Top Cow Productions, три выпуска) главное — девица на обложке.

В 2003 году игровой журналист Сэнди Коллора за $30 тыс. снял короткометражный фильм **Batman: Dead End**, где в одном темном тупике сошлись Джокер, Бэтмен, Чужие и Хищники. Большое официальное кино до такого пока не додумалось (хотя, мне кажется, пары Хищников в «**Темном рыцаре**» никто бы не заметил!) — но в комиксах уже давно практикуется скрещивание самых неожиданных сериалов. Условий всего два: во-первых, желательно, чтобы все задействованные в кроссовере персонажи принадлежали одному издательству. Если нет — надо договариваться, платить лицензионные отчисления и обходить юридические формальности. Во-вторых, персонажи из одного комикса (например, про Бэтмена) так часто мелькают в другом (про Супермена), что кроссовером считается только мини-серия из двух и более выпусков (а значит, сюжет надо делать более развернутый). Единственное исключение — выпуск кроссовера отдельной книжкой в мягкой обложке (как это получилось с **WildC.A.T.s/Aliens**).

Aliens vs. Predator vs. The Terminator (2000 г., издательство Dark Horse, четыре выпуска) по праву считается одним из самых неудачных умственных экспериментов в истории человечества.

В мини-серии **Aliens vs. Predator/Witchblade/Darkness** (явно задуманной только ради того, чтобы показать на одной обложке с Чужим и Хищником полуголую девицу) Сара Пеззини из фэнтезийного комикса Witchblade и Джеки Эстакадо из The Darkness попадают на борт космического корабля-тюрьмы, где в соседних камерах сидят Хищник (женского пола) и целый выводок Чужих. В мини-серии Aliens vs. Predator vs. The Terminator оживший в далеком будущем «Скайнет» скрещивает Терминаторов с ДНК Чужих (!), и остановить их может только клон Эллен Рипли, очень кстати познакомившийся с командой Хищников. Как можно судить по фильму «Чужой против Хищника», Хищники для землянок совершенно неотразимы — даже для клонированных... В двух выпусках **Superman & Batman vs. Aliens & Predator** Супермен с Бэтменом находят в Андах подземную пирамиду, внутри которой — гнездо Чужих и колония Хищников.

Superman & Batman vs. Aliens & Predator (2007 г., DC Comics и Dark Horse Comics, два выпуска). Амперсанд в названии означает, что эти персонажи выступают в команде — ну, как в рестлинге...

Индивидуально Бэтмен успел встретиться с Хищником трижды, в 1991-м, 1995-м и 1997 году (в последнем выпуске комикса **Batman vs. Predator** Хищник-отец и Хищник-сын сражались с Бэтменом и Робином), а с Чужими — дважды (в 1998-м и 2003-м). Еще с Чужими пересекались Супермен (два раза), судья Дредд (как и с Хищником), а также супергеройская команда WildC.A.T.s (выпуск интересен тем, что его написал известный британский комиксист Уоррен Эллис).

Почему серия Resident Evil в Европе и Америке называется Resident Evil, а в Японии — Biohazard?

Biohazard — оригинальное название хоррора Синдзи Миками про зомби и зловещий особняк. Когда в конце 1994 года игру собрались выпускать в Америке, сотрудник американского отделения **Capcom** Крис Крамер (ныне — пиар-директор этого отделения) обратил внимание маркетологов на тот факт, что бренд Biohazard в США уже зарегистрирован. В 1993-м вышла одноименная игра для DOS (больше известная как **Bio Menace**), а в Нью-Йорке выступала хардкорная панк-группа с таким же названием. Чтобы не связываться со свирепыми на вид музыкантами, было решено устроить всекомпанейский конкурс на новое название. Победителем оказался дизайнер американской студии **Capcom Digital** (имени которого история, увы, не сохранила) с вариантом **Resident Evil**.

Бруклинские хардкорщики из группы Biohazard не сдают позиций — до сих пор выступают классическим составом и имеют страничку в MySpace (myspace.com/biohazard).

Маркетинговая группа решила, что прилагательное resident (что переводится примерно как «долго живущий» или «постоянно присутствующий») созвучно с существительным «резиденция», на чем и строится весь каламбур (события игры целиком происходят в особняке). Сам Крамер считал название «еще более дурацким, чем Biohazard» и яростно голосовал против.

Интересно, как перевели бы Biohazard наши кинопрокатчики, превратившие Resident Evil в «Обитель зла»? Вероятно, «Биологическая угроза»!

Я хочу, чтобы мое лицо стало лицом главного или второстепенного героя какой-нибудь игры. Что мне нужно для этого сделать? — *Кирилл Дементьев*

Чтобы сфотографироваться на паспорт в Rainbow Six: Vegas 2, надо долго и мучительно вертеться перед камерой. (Видите, где должен быть глаз? А нос? А подбородок?)

На сегодня существует три способа придать свою внешность герою компьютерной игры.

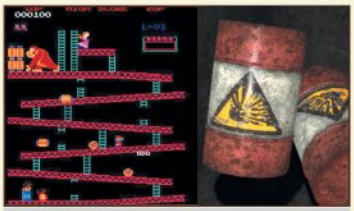
Способ первый: выиграть специальный конкурс вроде тех, что устраивала компания Capcom для **Street Fighter 4** и **Lionhead Studios** для **Black & White 2** и **Fable 2**. Как правило, в таких конкурсах от участников требуют одеться гигантской обезьяной, написать вдохновенное сочинение или нарисовать себя в обнимку с Чун Ли (ну и, понятное дело, не забыть приложить приличную фотографию). Но в главные герои таким способом вам вряд ли удастся пробиться: обычно кастинг проводится на роль третьего слева болельщика или паникующего крестьянина. В Fable 2 лица игроков увековечены на картинах в богатых резиденциях (нужно было прислать свою фотографию в соответствующей «модельной» позе).

Способ второй: встроенная в игру поддержка видеокамеры. Еще в прошлом тысячелетии компания **Rare** собиралась дать игрокам возможность фотографироваться (камерой для Game Boy) для главной роли в игре **Perfect Dark** (Nintendo 64) — но опцию пришлось убрать по техническим причинам. На PlayStation 2 через камеру EyeToy свою физиономию можно воткнуть в бейсбольный симулятор **MLB**, **World Rally Championship 3**, **Formula One 05**, **Tony Hawk's Underground 2** и **Karaoke Revolution**; на PS3 (через усовершенствованный вариант EyeToy) и на Xbox 360 — в **FaceBreaker**, **Football Manager 2007**, **Pro Evolution Soccer 2008** и **2009**, **Tiger Woods PGA Tour**, **World Series of Poker: Tournament of Champions** и **Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2**. Толк от этого если и есть, то разве что в Vegas 2 (узнают друзья) и в онлайновом чемпионате по покеру (пугать соперников каменной рожей). Все эти игры используют достаточно неудобную технологию сканирования **Digimask** (анфас и профиль) для создания трехмерной модели человеческой головы. На PC возможность сфотографироваться для игры была в **The Sims 2** и **Leisure Suit Larry: Love for Sail!** (там физиономию игрока можно было увидеть на развешанных по кораблю портретах вместо лица Эла Лоу). В настоящий момент возможностями технологии активно интересуется компания Nintendo с ее портативной консолью DSi о двух камерах.

Способ третий: грубый хак. Путем замены текстур моддеры сумели пробиться в главные герои **Max Payne**, **Half-Life 2**, PC-версии **GTA: Vice City**, **Goldeneye** и **Perfect Dark** (в последних двух играх остался код запланированной Rare, но не включенной в финальную версию возможности фэйсмэппинга).

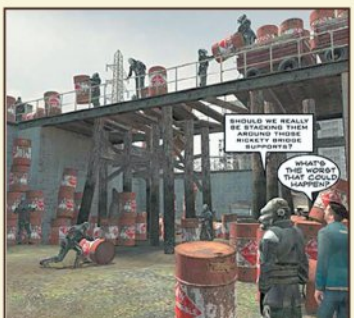
По адресу www.easportsworld.com/en_US/facebreaker в боксера можно превратить даже Пэрис Хилтон.

В какой игре впервые появились взрывающиеся бочки? — *Богдан Потапов*



Взрывающиеся бочки: тогда и сейчас

Впервые в истории видеоигр — в 1981 году, в **Donkey Kong**. Бросаемые Конгом красные бочки докатывались до нижнего уровня и там взрывались, после чего за Марио начинал охотиться разумный файербол. Абсолютный рекорд по количеству бочек, использованных в одной игре, держит **Donkey Kong Country** (SNES, 1994) — у разработчика (Rare) весьма специфическое чувство юмора.



Знали бы Кармак и Ромеро, что в 2009 году шуткам про бочки будут посвящены сайт Theexplodingbarrel.com и сотни веб-комиксов... может, и не поднялась бы рука!

В шутерах (и трехмерных играх вообще) бочкомания и бочкопомешательство начались с **Doom** (1993). Вот как описывает эти объекты игровой мануал: «По базе рассредоточены цилиндрические резервуары, содержащие в себе горючее, токсичные отходы и прочие вредоносные субстанции. Если выстрелить по такой бочке, она взорвется! Чтобы расстрелять бочку из пистолета, нужно несколько пуль; для любого другого вида оружия хватает одного выстрела». Кстати, в Wolfenstein 3D тоже встречались зеленые бочки, расставленные в характерных конфигурациях. У Джона Кармака явно с 1992 года чесались руки их взорвать, но — не позволяли технологии.

Самые большие взрывающиеся бочки можно увидеть в играх серии **Metal Slug** (они там размером с дом), а самую продолжительную цепную реакцию из взрывающихся бочек — на двадцать третьей карте **Doom 2** под названием **Barrels o' Fun**.

Почему в играх о будущем денежную валюту называют кредитами?

Космические фишки называются QUID (Quasi Universal Intergalactic Denomination), приравниваются к €8,68 каждая, не имеют острых углов и сделаны из безопасных для космических туристов материалов.

Фантастика любого рода, будь то книга, телесериал или компьютерная игра, редко утруждает себя ДЕТАЛЯМИ светлого завтрашнего дня. Будущее мировой финансовой системы не могут предсказать даже профессиональные экономисты — что уж тут говорить о разработчиках и сценаристах, которых, если честно, этот вопрос волнует в последнюю очередь.

Сам термин «кредиты» — тяжелое наследие фантастики шестидесятых годов, когда, с одной стороны, отважным героям уже было как-то неудобно выписывать в космосе чеки и расплачиваться обычными американскими (или даже покрашенными в красный цвет марсианскими) долларами, а с другой — никакой другой системы транзакций авторы себе представить не могли. Вот и сошлись на чем-то неопределенно-усредненном, удобном для оплаты услуг в международных, межрасовых и межвидовых галактических альянсах и конфедерациях. В абсолют эту идею возвел фильм **Spaceballs** с его «космическими баксами».

Конечно, реалистичнее было бы делать в играх множество микровалют вроде «минут разговора», всевозможных пойнтов для онлайновых магазинов и предлагаемых фу-

туристом Дугласом Рашкоффым альтернативных «крэйгбаксов» для социальных сетей. Но вы бы стали со всем этим возиться в **Mass Effect**? Что касается фантастики ближнего прицела, то тут могут помочь разработанные университетом Лейстера пластиковые монетки с разноцветными шариками внутри. «Ни одну из ныне существующих систем оплаты нельзя использовать в космосе, — говорят разработчики. — Обычную мелочь в невесомость не возьмешь, чипы и магнитные карты может повредить космическая радиация, да и вообще — использовать безналичные расчеты с Землей трудно из-за больших расстояний». Об этом тоже стоит задуматься...

А вы не боитесь, что рубрику «Горячая линия» может заменить какой-нибудь «Яндекс» или Google? — *Евгений Кузнецов*

Игры и околоигровая культура — настолько обширная область человеческого знания, что даже владение английским языком и умение пользоваться поисковыми операторами +, —, ~ и * (***googleguide.com***) не гарантируют, что читатель «Игромании» способен самостоятельно найти ответ на любой вопрос, пришедший ему в голову.

«Википедия» (английская, разумеется), при всей ее чудовищной ориентированности на поп-культуру, не дает исчерпывающих сведений и редко предоставляет ссылки на достойные доверия источники, а свободный поиск в Google — это не столько умение вводить правильные комбинации слов или фраз, сколько умение вводить правильные комбинации слов или фраз с целью найти ОДИН КОНКРЕТНЫЙ САЙТ, о котором ты смутно помнишь, что видел его в 2002 году и что на нем содержится нужный тебе ответ.

Ведущий рубрики «Горячая линия» не претендует на всезнание, но находится в уникально выгодной позиции. Он должен выступать проводником между ограниченным количеством интересных и неожиданных вопросов, возникающих у читателей, и неограниченным количеством ответов, содержащихся в безднах мирового игрознания. Плюс, конечно, выполнять сверку и сравнение источников и, как профессионал, брать на себя ответственность за вынесение вердиктов по спорным вопросам вроде «А какая игра была самая первая?» и «Кто победит в драке — Бэтмен или Супермен?» (Супермен).

В наше время существует множество стилей и направлений боевого искусства гугл-фу… Вполне возможно, что это уже даже не шутка.

Что такое рапид? — *Александр Большаков*

Вот на такие ухищрения пришлось идти создателям «Матрицы», чтобы создать эффект вращения камеры в замедленном режиме… а авторам Max Payne даже стены красить не нужно было!

Рапидом (от французского rapide — быстрый) называется режим ускоренной киносъемки. В кино и на телевидении съемка с повышенной частотой кадров в секунду используется для создания эффекта мнимого замедления времени. «Также замедленная съемка используется в различных областях науки и техники для исследования кратковременных и быстропротекающих процессов (спасибо, «Википедия»). Таковы, например, процессы горения и взрыва, взаимодействие различных механизмов, распространение ударных волн и искровых разрядов». И нам пришлось ждать до 2001 года, чтобы увидеть это в компьютерных играх?!

Дорогу рапиду в игры проложила «**Матрица**» с ее виртуальной камерой, способной менять ракурс в режиме замедленной съемки (чего от обычной камеры, конечно, не добьешься). В кино для создания такого эффекта приходилось идти на хитрости: ставить по кругу несколько камер, включать их одновременно или по очереди и потом достраивать картинку (и замедлять скорость посредством интерполяции между кадрами). В Max Payne — первой компьютерной игре, использовавшей рапид, — виртуальными были не только сама камера, но и декорации, и актеры... Понятно, что никаких ограничений в компьютерных играх нет, вид на происходящее и скорость течения времени могут быть какими угодно. Но, как доказывает пример обоих Max Payne, всех трех **Dead to Rights**, **Stranglehold** и **Total Overdose**, эти вид и скорость чаще всего оказываются «такими же, как в кино и у Джона Ву».

Кстати, изобретателями виртуальной камеры являются вовсе не братья Вачовски, а английский фотограф Эдвард Мейбридж.

Так выглядела первая в мире съемка виртуальной камерой…

Еще до появления целлулоидной пленки он снял бегущую лошадь серией расставленных вдоль трека фотоаппаратов, поставил получившиеся снимки в стеклянный диск и вращал его с целью создания эффекта движения.

Скажите, пожалуйста, существуют ли игры, управляемые голосом? — *Максим Макаров*

Для восьмибитной NES существовало жуткое устройство под названием **Konami LaserScope**, помесь гарнитуры и светового пистолета. Целиться — через закрепляемый над правым глазом прицел, стрелять — выкрикивая команды в микрофон. В известном выпуске веб-сериала The Angry Video Game Nerd Джеймс Рольф сбивает уток в **Duck Hunt** с помощью этого устройства, крича в микрофон «FUCK! FUCK!» вместо «SHOOT! SHOOT!».

Голосовое управление было главным маркетинговым козырем вышедшей в прошлом году стратегии **Tom Clancy's EndWar** (в игру, впрочем, можно играть и молча), на Nintendo DS голосовые команды используются для решения пазлов в **Dr. Kawashima's Brain Training** и дрессировки собачек в **Nintendogs**. В играх серии **Mario Party** управляемые голосом мини-развлечения присутствуют с шестой части (для GameCube, в комплекте продавался микрофон). Как видно из случая с LaserScope, главной проблемой игр такого рода является распознавание голоса — особенно в играх на английском языке с его разнообразием акцентов.

При помощи LaserScope можно было играть в Duck Hunt и Top Gun. И поверьте мне — этот молодой человек кричит отнюдь не «ВЫСТРЕЛ! ВЫСТРЕЛ!».

Страшно подумать, сколько и каких команд пришлось наслушаться милейшей космической официантке Рио в Lifeline от молодых людей с одышливыми голосами...

В Mario Party используются примитивные команды «Run!», «Down!» и «Jump!», в Nintendogs эти же команды надо по несколько раз повторять с одной и той же интонацией, чтобы система (а заодно и собака) их запомнили. Brain Training упорно не распознает слово *blue*, хотя в систему интерпретации голоса там вложены очень большие деньги. Разработчики EndWar из **Ubisoft Shanghai** сделали не систему распознавания слов, а систему распознавания отдельных звуков: в наборе из девяноста заданных слов игрой распознаются звуковые комбинации, остающиеся неизменными при любом акценте. Можно также вспомнить **Rock Band** и караоке-симуляторы вроде **SingStar**, где до недавнего времени можно было не выговаривать слова песен, а просто выть (мычать, дышать) в микрофон.

Единственная игра, целиком управляемая голосом, — это вышедшая в 2003 году на PS2 **Lifeline**. Игрок управлял блуждающей по космическому отелю официанткой, зажимая кнопку на геймпаде и отдавая команды в гарнитуру. Официантка оказалась несколько умнее собаки и распознавала до 500 голосовых команд, но нужно было долго оттачивать скорость и тонкости их произношения. Игра считается неуправляемой даже по меркам жанра survival horror.

Во многих RPG для использования заклинаний требуется mana points. Откуда взялось слово «мана» и где впервые было применено? — *Валентин Фомин*

Мана — концепция полинезийской мифологии, впоследствии позаимствованная антропологами и отдельными несдержанными фэнтези-авторами. В Меланезии и Полинезии маной называлась присутствующая в природе сила, носителями которой могли быть люди, животные и неодушевленные объекты. В антропологическом дискурсе мана считается предшественницей формальной религии и обычно характеризуется как «то, из чего делаются души и магия». В 1969 году в рассказе «Незадолго до конца» американский писатель Ларри Нивен впервые описал ману как природный ресурс, который маги используют для кастования заклинаний. «Маной называли сверхъестественные силы до того, как появилось слово «волшебство», — пишет автор. Впоследствии Нивен развил идею в повести «День, когда магия ушла».

В наше время магия используется так часто и обыденно, что непонятно, почему она до сих пор называется магией.

В журнале Dragon впервые был поднят вопрос о том, стоит ли так резко разграничивать магию и телепатию.

В настольные ролевые игры мана пришла не сразу — Гэри Гайгекс и Дэвид Арнесон с их **Dungeons & Dragons** вдохновлялись не Нивеном, а творчеством Джека Вэнса, использовавшего другую систему магии (волшебник запоминает «обойму» заклинаний, расстреливает их и заново заучивает на следующий день). Энергию на телепатические заклинания тратил и восстанавливал особый класс псиоников — в ролевом журнале Dragon в начале восьмидесятых возникла яростная дискуссия по поводу разграничения сфер влияния магов и телепатов. В ней-то и выкристаллизовалась игровая концепция магии как внешнего ресурса. В компьютерные ролевые игры расходуемые magic points пришли в **Ultima 3: Exodus** — если, конечно, Ричарда Гэрриота не опередило какое-нибудь безымянное и давно забытое многопользовательское текстовое подземелье.

Недавно узнал, что музыку к игре Gears of War 2 написал Стив Яблонски. Для каких еще игр он писал музыку?

Помимо **Gears of War 2**, американский композитор Стив Яблонски (***myspace.com/stevejablonskymusic***) был автором музыки к **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** (постоянный композитор сериала Фрэнк Клепаки от проекта отказался) и соавтором — к **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty** (но в титрах игры значится только Гарри Грегсон-Уильямс). Его последний игровой проект — **The Sims 3**. Это может показаться странным, ведь в кино Яблонски специализируется либо на триллерах («**Ганнибал**», «**Враг государства**», «**Снежное чувство Смиллы**»), либо на эпических боевиках («**Армагеддон**», «**Остров**», «**Трансформеры**»). Но если взглянуть на телерезюме композитора, все становится предельно ясно: с шестого эпизода Яблонски делает музыку к сериалу «**Отчаянные домохозяйки**».

Яблонски работает на студии Ганса Циммера и пишет дополнительную музыку для многих фильмов этого композитора.

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»

Как и куда отправлять вопросы

- По электронной почте, прислав письмо на ящик ***games@igromania.ru***.
- По SMS на номер **1121** с префиксом ***#games*** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово ***#games*** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — три рубля.

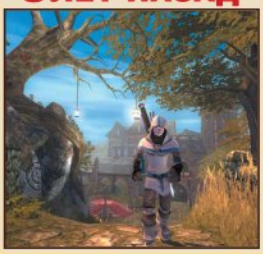
Что нужно сделать, чтобы на ваш вопрос ответили

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае ***не транслитом***.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Fable

ДАТА ВЫХОДА	2004
ЖАНР	RPG на бытовые темы
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Microsoft/Lionhead



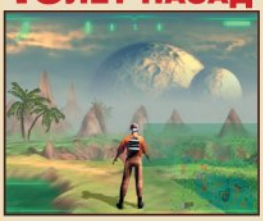
Помимо желания подарить нам бескрайние леса, поля, моря, свободу действий и остальные лучи ролевого счастья, в своих первых дневниках геймдизайнеры **Fable**, братья Дин и Саймон Картеры, сказали и нечто более важное: «Люди в игре должны как можно естественнее реагировать на ваше поведение». Для этого нужно было соблюсти одно условие: чтобы NPC вели себя как настоящие люди, сам герой должен вести себя точно так же. Именно эта естественность стала визитной карточкой Fable. Здесь все двигалось аналогично жизненным правилам, а квесты… какие это были квесты! Напиться до обморочного состояния и полезть в драку с сутенером, защищая местных жриц любви, — разве это квест? Абсолютно реальный случай из жизни. Тошнит поутру? Еще бы, столько пить! Пора с этим кончать, иначе, того и гляди, чертовы рога на голове вылезут. Самое время заманить под венец чью-нибудь дочь, а там видно будет…

На наше счастье, в Fable можно было смоделировать столько жизненных ситуаций, что нелинейность и слабый сюжет практически не повлияли на финальные оценки, как и то, что изначально Питер Молиньё обещал нам игру раза в два больше того, что вышло. Правда, при живом Fable 2 жаловаться на это уже грех — по крайней мере владельцам Xbox 360.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Outcast

ДАТА ВЫХОДА	1999
ЖАНР	Предсгуsisный экшен
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Infogrames/Appeal



Если вы начали чтение рубрики с этой заметки, предупреждаю: у нас тут сегодня праздник глубокой атмосферы и реализма, и **Outcast** на нем вовсе не лишний. Еще бы: рассматривая на скриншотах цветастый «томб райдер без Лары Крофт» (так чаще всего называли Outcast), многие из нас и не надеялись повстречать одну из лучших игр года. Тем не менее так и произошло. В списки самых-самых Outcast вошел со скрипом, хотя в каждом его моменте чувствовалось старание и вдохновение бельгийцев **Appeal**. Под идеально продуманный сценарий, от которого бросало то в атомный жар **Fallout**, то в холод **Blade Runner**, подложили адвенчурную суть, более всего напоминающую **Little Big Adventure 2: Twinsen's Odyssey**. Кроме того, удивить кого-то графикой в год рождения **Quake 3: Arena** и **Unreal Tournament** смог только Outcast — за исключением Appeal, мало кто догадался использовать воксельный движок («объемные» пиксели вместо полигонов), а ведь во многом благодаря этой идее спустя восемь лет мы получили **Crysis**.

Финальные аккорды истории Outcast оказались столь же грустными, сколь радостной была его завязка: запланированный на 2002 год сиквел с подзаголовком **Lost Paradise** в ходе разработки выродился в обычный экшен и, к счастью, так и не увидел свет.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Microsoft Space Simulator

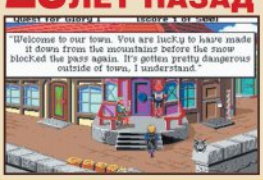
ДАТА ВЫХОДА	1994
ЖАНР	Холодный космос
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Microsoft/Bruce Artwick Organization

Симуляции гражданских самолетов и поездов ассоциируются с **Microsoft** так же сильно, как симуляторы бога с Питером Молиньё или любая «Цивилизация» — с Сидом Мейером. Справедливости ради скажем, что у истоков нарочито серьезной линейки **Microsoft Flight Simulator** тоже стоял один человек. На Брюса Артвика (Bruce Artwick) Microsoft вышла в начале 80-х, для компании это был воистину золотой кадр, одинаково хорошо разбиравшийся как в самолетах, так и в программировании. После выхода пятого MFS Артвику было предложено отправиться повыше облаков, к звездам. Как и прежние его игры, **Space Simulator** призывал к серьезности тех, кто уже успел покорить космос в **X-Wing**, **TIE Fighter** или **Wing Commander**. Здесь на смену гиперпространству, лазерным пушкам и перестрелкам в космосе пришли законы астрофизики и размеренное плавание сквозь черную бездну. Исходя из тех же условий, нам уже не предлагали уничтожить на раз несколько Star Destroyer'ов или принять участие в осаде планеты Хот — в настоящем космосе пока что ограничивались посадкой на Луну или стыковкой шаттлов, на что уходили часы игрового времени. Дотошность физической модели и смертельно опасный для sci-fi реализм не только завоевали сердца немногочисленных эстетов, но и объяснили остальным, что пока в космосе простым смертным делать нечего.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Quest for Glory: So You Want to Be a Hero

ДАТА ВЫХОДА	1989
ЖАНР	Квест о настоящем человеке
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Sierra On-Line



К концу 80-х **Sierra**, мягко говоря, уже вдоволь наигралась с разработкой квестов: **Quest for Glory**, изначально носивший название **Hero's Quest**, появился уже после **Space**, **King's**, **Police Quest** и приключений Ларри Лаффера. Безумная идея Sierra сделать адвенчуру с ролевыми элементами была просто теорией о том, откуда вообще взялись все современные action/RPG, неважно по каким правилам написанные. Отчасти потому, что в 1989-м не было никакого **Diablo**, а Quest for Glory перенесла квестового героя на несколько этажей выше по лестнице реальности.

Вместо одного протагониста в очередной придуманной вселенной впервые предлагалось выбрать одного из троих — вора, воина или мага. Каждый имел свои навыки, которые развивались по ходу действия, что уже переворачивало всю квестовую механику с ног на голову. Ради прокачки можно было часами лазить по игровому миру безо всякого вреда для сюжетной линии, словно Sierra сказала нам: «А и черт с ней!» Сейчас вся эта безудержная свобода смотрится наивно на фоне всенародного ~~гниения масс~~ социального эксперимента под общим названием MMORPG, но в некоторых моментах Quest for Glory до сих пор остается игрой уникальной. В ней, в отличие от большинства RPG, в том числе и AD&D, сон героя носил функцию не обычной сюжетной связки, а естественной человеческой потребности.

Герой нашего времени

Подведение итогов конкурса от компании SAPPHIRE

Друзья! Спасибо за ваше активное участие в конкурсе! Очень приятно видеть так много поклонников продукции компании **Sapphire Technology**, попытавшихся разобраться в тонкостях размещения персонажей на сериях видеокарт.

Aiko Bot

Zot

Grey Alien

Hybrid

Toxic Man

Призы конкурса:

Первый приз — мощная видеокарта Sapphire TOXIC HD4870 от компании Sapphire Technologies.
Второй и третий призы — видеокарты Sapphire RADEON HD4670 от компании Sapphire Technologies.

Первый приз
Sapphire TOXIC HD4870

Второй и третий призы
Sapphire RADEON HD4670

Итак, правильные ответы:

1) **ZOT** впервые появился в SAPPHIRE X300 Series;
2) **Aiko** Bot впервые появилась в SAPPHIRE X1900 Series;
3) **Gray Alien** впервые появился в SAPPHIRE X800 Series;
4) **Hybrid** впервые появилась в SAPPHIRE X700 Hybrid Series;
5) **Toxic Man** впервые появился в серии Toxic.

Из более тысячи присланных писем с правильными ответами случайным образом были выбраны победители, которым и достанутся призы от компании **Sapphire Technology**.

Видеокарту **Sapphire TOXIC HD4870** получает **Дмитрий Чур** (г. Москва).

Видеокарты **Sapphire RADEON HD4670** достаются **Артему Горбунову** (Астраханская область, пос. Бахтемир) и **Владимиру Соловьеву** (Тульская обл., г. Ефремов).

Александр Башкиров

1993

Релиз карточной коллекционной игры **Magic: The Gathering** — не самое главное событие 1993 года. Только по этому факту можно понять, насколько важными и удачными оказались для компьютерных игр эти двенадцать месяцев... С середины 80-х по 1992 год в обильно и активно играющей части планеты (США и страны-сателлиты) электронные развлечения считались любопытным, но далеко не главным направлением игровой индустрии. Издательства **TSR** и **Avalon Hill** с последними версиями **Dungeons & Dragons** и **Advanced Squad Leader** пользовались в англоговорящем мире не меньшим влиянием, чем японские игровые автоматы и домашние консоли (едва-едва вступившие в подлинно 16-битную эру). И только в 1993-м, с выходом **Doom**, **Myst** и **Master of Orion**, стало ясно, что расстановка сил изменилась, что компьютерные игры — это не просто безобидные аркады, тихие квесты и один-другой шедевр вроде **Civilization** и **Wolfenstein 3D**. Настольные стратегические, карточные и ролевые игры в одночасье превратились в подвальную субкультуру; отныне и во веки веков практически все игровые миры будут виртуальными.

Повелитель всего

На игровых консолях вышел первый **Mortal Kombat** (на **Genesis** — с кровью, на Super Nintendo — без нее). Компания **Atari** выпустила платформу Jaguar, а **Goldstar** (нынешняя **LG**), **Panasonic** и **Sanyo** — 3DO (по $699 за консоль). В Японии на игровых автоматах вышел оригинальный **Virtua Fighter** — первый трехмерный файтинг и, возможно, самая влиятельная аркадная игра со времен **Space Invaders** и **Pong**. Но не будем отвлекаться по пустякам: 1993 год принадлежал ПК и (как ни странно!) «Макинтошу».

Master of Orion — далеко не первая игра про покорение космоса (первой была вышедшая в 1983 году **Reach for the Stars**). Но это первая и единственная космическая стратегия, в которую могут играть люди, лишенные воображения и презирающие микроменеджмент. Это игра, в которой космическая бездна заглядывает в самую душу пользователю. Иные миры и цивилизации, дипломатия, колонизация планет, выборы, артефакты, технологии, конструирование кораблей, вспышки сверхновых и бои с космическими амебами существуют независимо от неуклюжей игровой механики. Происходит прямая трансляция событий в сознание игрока (это при картинке в 256 цветов и 320x200 пикселей)! Сеанс игры оседает в памяти странной смесью из комикса, оперы, эпического кинофильма и взахлеб прочитанной фантастической тетралогии. Трудно классифицировать Master of Orion как компьютерную игру — это скорее оружие психотронного воздействия. Сходный эффект на игрока способны оказать разве что **Planescape: Torment** и, возможно, первый **Fallout**.

Основанная Стивом Барсией небольшая техасская компания **Simtex Studios** просуществует еще четыре года и успеет выпустить Master of Magic и **Master of Orion 2**. Кстати, именно в связи с первым Master of Orion игровой журналист Алан Эмрич (помогавший Барсии при разработке игры и даже написавший для нее мануал) изобрел жанровое определение 4X — по вторым буквам английских слов explore, expand, exploit и exterminate, описывающих основные принципы такого рода развлечений. Понятие до сих пор активно используется в англоязычных СМИ вместо нормального человеческого слова «стратегия».

Жизнь после Гилберта

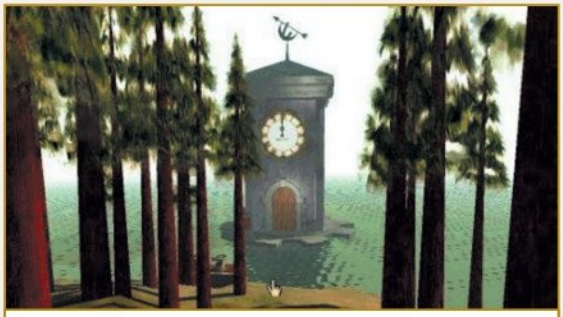
Что касается жанров, то тут 1993 год бесспорно принадлежал квестам. **Infocom** и **Activision** выпустили **Return to Zork**, а **Sierra On-Line** — **Gabriel Knight: Sins of the Fathers** (первый сольный проект Джейн Дженсен, занимавший 11 дискет). В июне вышло продолжение **Maniac Mansion** — **Day of the Tentacle**, третья игра некоего Тима Шейфера, соавтора двух серий **Monkey Island** и нового ведущего разработчика **LucasArts** (из которой годом раньше ушел великий Рон Гилберт). Под знаком Шефера пройдут следующие семь лет жизни компании...

Day of the Tentacle — восьмая игра на движке SCUMM и последний квест LucasArts, в котором в нижней части экрана видны инвентарь и классический список из девяти глаголов. В следующем (**Sam and Max Hit the Road**) глаголы будут перебираться правой клавишей мыши, а инвентарь окажется вынесен на отдельный экран.

Личность вечного нерда Бернарда Бернулии, характерная планировка особняка и кое-какие второстепенные персонажи — вот и все, что объединяет Day of the Tentacle с оригинальным Maniac Mansion (который, кстати, целиком можно пройти на найденном в Day of the Tentacle компьютере). Объектами тут приходится обмениваться через отверстие портативного туалета (долго объяснять, но это — машина времени), а решение пазлов построено на разного рода темпоральных эффектах, изменениях прошлого с целью тонкой настройки будущего и настоящего. Это самый лучший квест про путешествия во времени (какой там **The Journeyman Project**!) и один из лучших рисованных квестов всех времен. Там уже проявля-

Приземистый розовый демон из Doom официально называется «розовый демон». А вы бы на месте Холла остались работать в такой компании?

Интересно, что в оригинальном Master of Orion полностью отсутствовал мультиплеер — даже в виде режима hot seat, принесшего жанру пошаговых стратегий немалую долю популярности.



Оригинальный Myst выглядит таким невзрачным из-за малой скорости считывания информации у ранних CD-приводов. Чтобы картинки быстрее загружались, каждый кадр пришлось ужать в объеме в пять раз.

ются основные темы творчества Тима Шефера: герой по имени Хоги — жирный патлатый роуди, до жути похожий на Джека Блэка (**Brutal Legend**), а постоянные скачки на 200 лет в прошлое и 200 лет в будущее заставляют игрока сомневаться в реальности доверенных ему предметов и показываемых миров (**Psychonauts**).

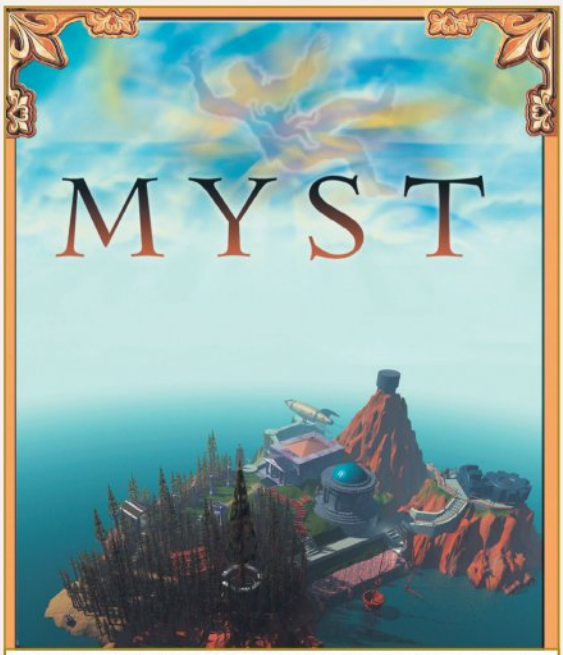
Игра для терпеливых

24 сентября **Broderbund** и **Cyan Worlds** выпускают Myst на «Макинтоше». Это самый смелый и масштабный проект гаражной фирмы Cyan Worlds из небольшого города Спокан, штат Вашингтон. Братья Рэнд и Робин Миллеры, специализирующиеся на детских образовательных проектах (**The Manhole** или **Cosmic Osmo** трудно назвать играми — никаких задач там перед человеком не ставится), решили использовать возможности CD-приводов и сделать интерактивное слайд-шоу из 2500 экранов. За неимением лучшего слова Myst пришлось назвать «квестом».

Игра разрабатывалась на домашнем «Маке» под сильным влиянием творчества Толкина, Хайнлайна, Азимова и «Таинственного острова» Жюля Верна. На дизайн головоломок ушел месяц, на решение проблем компрессии изображений — полтора года. Из-за технических ограничений братья решили делать игру без слов и без сюжета (чтобы понять, что происходит в Myst, нужно читать мануал). Как и в прежних работах Миллеров, четко заданные цели в Myst отсутствуют — основную игровую задачу можно сформулировать как «ходи и смотри». Это полная противоположность всему тому, чем характеризовались видеоигры с 1983 года: в Myst нет действия, нет саспенса, нет героя. Даже на фоне других квестов Myst выделяется вялостью и апатичностью, для его прохождения нужны не столько наблюдательность и логическое мышление, сколько неограниченные запасы времени и терпения.

Myst разойдется тиражом в 6 млн копий. Это будет самая продаваемая компьютерная игра до 2002 года, когда на смену придут еще более бесцельные, вялые и апатичные **The Sims**. Кроме PC, Myst будет портирован на восемь игровых консолей, не считая iPhone. Совокупно первые три игры в серии разойдутся тиражом в 12 млн копий. Myst — первый в истории пример того, чего могут добиться разработчики и издатели, начав продавать свою игру никогда и ни во что не игравшей публике.

Путем темпоральных манипуляций в Day of the Tentacle можно было изменить дизайн американского флага (в будущем его нужно носить как костюм, маскируясь под Щупальце). В лучших шеферовских традициях, по окончании игры американский стяг останется таким полосатым НАВЕЧНО.



Ни одну игру не клонировали так часто, как Myst и Doom. При этом по продажам пацифистский квест опережает кровожадный шутер в соотношении 6 к 1.

Сдвиг времени по-марсиански

С 10 декабря shareware-версию (один бесплатный эпизод) новой игры **id Software** можно было скачать с любой электронной доски объявлений. Чтобы получить полную версию, нужно было выслать id денежный перевод — в ответ отправлялись все три эпизода на дискетах. До появления настоящего интернета оставалось два с половиной года...

Разработка Doom началась в 1992 году, на дизайн игры сильнее всего повлияли любимые Джоном Кармаком и Джоном Ромеро фильмы «Чужие», «Зловещие мертвецы 2» и настольные RPG серии Dungeons & Dragons. По легенде, название было взято из фильма «Цвет денег» (на вопрос «а что у тебя в футляре?» бильярдист Тома Круза отвечает: «Doom», имея в виду полный и трагический разгром соперника). «Этим названием я выразил свою надежду, что мы разнесем индустрию так же, как Круз — ту бильярдную!» — признался как-то Джон Кармак в интервью сайту **Doomworld.com**.

Тому Холлу хотелось, чтобы в игре были «настоящий дизайн», литературный сюжет и способы взаимодействия с окружающей средой помимо выстрела в упор. В результате Холлу пришлось уйти из компании, дизайн заменили обрывки из просмотренных фильмов и отыгранных ролевых сессий, а вместо сюжета обошлись веселым первобытным хоррором. Оружие было или придуманное, или пластиковое, купленное в ближайшем игрушечном магазине, одних монстров рисовали карандашом и красками, других оцифровывали с пластилиновых и латексных фигурок.

Но как и все игры Джона Кармака, Doom — это прежде всего гениальный движок. Разные уровни высоты, непрямые углы, покачивающееся оружие, текстурные карты пола и потолка, разные уровни освещения (совершенно убийственные на фоне ровного стерильного света Wolfenstein 3D)... Конечно, трехмерность — это всего лишь умело наведенная Кармаком иллюзия (нельзя смотреть вверх-вниз, многоэтажных уровней не бывает), но в вечной борьбе между реалистичностью графики и аппаратными возможностями (которые в 1993 году были, напомним, скромными) id Tech 1 — на редкость удачный компромисс. В наше время повального лицензирования движков как-то в голове не укладывается, что на id Tech 1, помимо Doom и Doom 2, были построены всего четыре игры: **Heretic**, **Hexen**, **Strife** и **Killing Time** для 3DO. ■

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Николай Жогов

А есть ли нетбук?

В прошедшем месяце всех любителей IT-сплетен волновал один вопрос: когда же **Apple** выпустит собственный нетбук. В том, что это случится, у многих не было сомнений — в пользу этой теории говорил целый ряд косвенных фактов, но ни одного явного. И вот нынешний директор Apple Тим Кук выступил с заявлением по поводу мифического нетбука, да вот сказано было совсем не то, чего от него ожидали. Нетбуки были названы жалким подобием ноутбука, недостойным носить гордое имя **Mac**. По словам Кука, в большинстве случаев **iPhone** вполне может заменить собой эти ущербные устройства. Ключевой во всем выступлении была фраза о том, что «яблочники» просто-напросто не интересуются этим сегментом рынка.

Однако, судя по комплектующим, которые заказывает Apple, компания все же готовится к выпуску какого-то портативного устройства с 10-дюймовым экраном. Что же это может быть, если не нетбук?

Под чужим крылом

Некогда великая компания **Sun Microsystems** была поглощена **Oracle** — крупнейшим производителем корпоративного ПО, на счету которого числятся такие разработки, как программная среда **Java**, операционная система **Solaris** и СУБД **MySQL**. Размер сделки составил $7,4 млрд, но зато отныне Oracle может производить не только программное обеспечение для серверов, но и сами сервера. Подобных программно-аппаратных комплексов как раз и не хватало на рынке.

До последнего момента считалось, что новым владельцем Sun станет **IBM**, а не Oracle — именно «голубой гигант» первым начал переговоры о покупке, и они зашли достаточно далеко. Срыв произошел практически на последнем этапе, когда IBM дала задний ход, поняв, какие проблемы с антимонопольными комитетами сулит эта сделка.

Счастливые винчестеры

Желая обогатиться на суеверных китайцах, компания **Western Digital** выпустила на свет новый винчестер из серии **Caviar Green** — **WD8088AADS**. Почему он обречен на популярность среди жителей Китая? Все дело в том, что в этой стране восемь считается очень счастливым числом, а объем этой модели равен необычным 808,8 Гб. Такая цифра, естественно, была получена искусственным путем: винчестер состоит из двух 500 Гб пластин, но из-за их дефектов часть полезного объема просто-напросто отключена. Необычный HDD имеет интерфейс SATA II, объем буфера составляет 32 Мб, а скорость вращения шпинделя изменяется от 5400 до 7200 об/мин в зависимости от режима работы.

Также осчастливить покупателей должна миниатюрная модель автомобиля **Audi**, прилагающаяся к WD8088AADS. Почему Audi? В переплетении колец на логотипе авто при желании можно увидеть восьмерки.

Пять звезд

Миром правит маркетинг. Продукцию надо регулярно обновлять — если не внутренне, то хотя бы внешне. Руководствуясь этим принципом, компания **Intel** недавно сделала сразу две бесполезных для опытных компьютерщиков, но весьма забавных вещи: обновила логотипы процессоров и присвоила им «звездные» рейтинги. С первым все понятно: привычные нам «Intel Inside» стали выглядеть заметно симпатичней. А вот звездочки — это уже интересно. Отныне всем текущим моделям процессоров, как настольным, так и мобильным, присвоено от одной до пяти рейтинговых звезд, дабы несведущие в продукции Intel покупатели могли понять, чего стоит ожидать от того или иного камушка.

Идея, безусловно, хорошая, да вот только полет мысли людей, раздававших процессорам рейтинги, не совсем понятна. Например, четырехъядерные модели серий **Q8000** и **Q6000** получили 3 звезды, а вот двухъядерное семейство **E8000** было признано «четырехзвездочным». Логику своих оценок Intel не поясняет.

Стоящие идеи

Неутомимая **OPTi**, в прошлом — один из лидеров рынка наборов системной логики, а ныне — фактически мертвая компания, имеющая в штате одного-единственного сотрудника, продолжает зарабатывать деньги умственным трудом. Три года назад OPTi выиграла патентный суд с **NVIDIA**, заработав на своей технологии **Predictive Snooping** («Предварительный просмотр содержимого кэш-памяти для доступа, инициированного мастер-устройством») $270 000, а в конце прошлого года взялась за гиганта рынка, компанию **Apple**. И, как выяснилось совсем недавно… снова выиграла. На сей раз урожай повнушительнее: за использование все того же Predictive Snooping «яблочный» гигант должен выплатить бойкому разработчику аж $19 млн. Компании **AMD** и **Samsung**, следующие в списке должников сразу за детищем Джобса, резко свернули производство устройств, использующих злосчастную технологию.

Безотходное производство

Мировой финансовый кризис бьет по всем производителям железа. Взять, например, **NVIDIA**: раньше компания выбрасывала бракованные графические чипы без всяких угрызений совести, а теперь и на них решено зарабатывать деньги. В интернет-магазине NVIDIA появился весьма любопытный товар — залитый в стекло **GPU G98**. Этот небольшой, но, безусловно, стильный брелок продается за $10. Какой-никакой, а бизнес…

Любопытно, что примеру NVIDIA уже последовала фирма **Galaxy** — производитель видеокарт. Правда, в данном случае запаянные в стекло чипы не предназначены для продажи — Galaxy раздает их в качестве награды участникам конкурсов, проводимых компанией.

Новости одной строкой

- **NVIDIA** представила публике первый драйвер для видеокарт с поддержкой **OpenCL** — универсального API, позволяющего использовать графические адаптеры в альтернативных целях. Напомним, что OpenCL используется в операционных системах **Windows 7** и **Apple OS X Snow Leopard** для снижения нагрузки на центральный процессор.

- **OCZ Technology** выпустила киловаттный блок питания **Z1000** с рекордным для такой мощности КПД — 90%.

- Компания **Gigabyte** открыла поддержку **SLI** для всех своих материнских плат на базе **Intel X58**. Для того чтобы научить свою карту новым трюкам, ее владельцу понадобится всего лишь обновить BIOS.

- Фирма **Eizo Nanao** начала продажи мониторов, оснащенных датчиком присутствия **EcoView**. Дисплей этих устройств автоматически отключается, если пользователь не сидит за компьютером.

Больше, чем нужно

Компания **AMD** продолжает преподносить сюрпризы. В прошлом номере мы рассказывали о чудесных трехъядерных процессорах, которые умеют становиться четырехъядерными, а в этом поговорим о видеокартах, умеющих прыгать выше собственной головы.

В конце апреля в продаже были замечены графические адаптеры **Radeon HD 4830**, у которых рабочими оказались все 800 потоковых процессоров — а вовсе не 640, как предусмотрено в спецификации. Напомним, что HD 4830 — это, по сути, **HD 4850**, у которой заблокировали 160 шейдерных блоков и снизили частоты. Некоторые производители — в их числе оказались **PowerColor**, **Sapphire** и **Triplex** — проигнорировали это искусственное ограничение и, ничуть не стесняясь, приторговывают практически полноценными HD 4850 по цене HD 4830. Разница в частотах между этими двумя видеокартами легко сводится к нулю с помощью разгона. Пока что необычные карты были замечены только на прилавках Китая.

Яблочко от яблоньки

Все больше информации о новом мультимедийном телефоне, известного в интернете как **Pink**, утекает из центрального офиса **Microsoft**. Наши коллеги с сайта **CNews** со ссылкой на тщательно законспирированный, но весьма надежный источник, сообщают, что Microsoft разрабатывает новый телефон по заказу оператора связи **Verizon**, и выпущен он будет, скорее всего, именно под этой маркой (так же, как первый «гуглофон», **T-Mobile G1**, был выпущен под брендом T-Mobile).

Журналисты утверждают, что Pink станет прямым конкурентом **iPhone**, будет оснащен новым, существенно переработанным сенсорным интерфейсом и заточен под мультимедиа-приложения. Кроме того, программное обеспечение и контент для нового телефона будет продаваться через интернет-магазин приложений Microsoft (аналог App Store от Apple). По предварительным прогнозам, новинка увидит свет не позже весны 2010 года.

Новый зуб

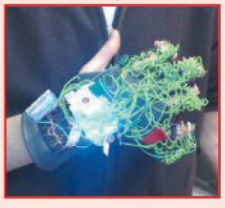
Спецификация нового стандарта **Bluetooth 3.0** наконец-то была представлена официально. Для «голубого зуба» это большой скачок вперед. Судите сами: в сравнении с предшественником скорость передачи данных увеличилась в восемь раз и теперь составляет 24 Мбит/с. Кроме того, устройства с Bluetooth 3.0 в случае необходимости могут передавать данные по беспроводному интерфейсу Wi-Fi. Немаловажен и тот факт, что улучшение характеристик практически никак не сказалось на энергопотреблении — оно по-прежнему очень низкое.

Несмотря на то, что стандарт только появился, некоторые производители уже предлагают Bluetooth-чипы нового образца. Но радоваться этому особо не стоит, так как готовые продукты на их основе появятся не раньше чем через полгода.

Bluetooth®

Настоящий наладонник

Казалось бы, производители мобильных телефонов выпускают столько разных моделей, что любой может найти себе что-нибудь по вкусу. Ан нет: некоторым все эти раскладушки да слайдеры кажутся скучными, им подавай оригинальности и побольше. Настоящие ценители прекрасного готовы пойти на любые жертвы ради мечты, и британский интернет-блогер **Trotmaster**, любитель необычных телефонов, лишний раз это подтверждает. Потратив около 50 фунтов стерлингов, юноша собрал из своего старого **Samsung X640**, кожаной перчатки и некоторого количества проводов настоящий комлог — футуристического вида гаджет, умеющий звонить, принимать SMS и даже выходить в интернет по GPRS. Кнопки клавиатуры «раскиданы» по пальцам, батарея и системная плата спрятаны внутри перчатки, а дисплей закреплен на пружинке с тыльной стороны ладони. С практической точки зрения устройство получилось не слишком удобным, — но настоящий гаджетоман ради высокой цели готов жертвовать и удобством, не так ли? Впрочем, автор утверждает, что его работа над «первым в мире телефоном-комлогом **Glone**» еще не завершена и следующая модель, возможно, будет практичнее.



Железные новинки

Иван Нечесов

Panasonic VIERA TX-P46Z1

Panasonic впервые показала свой новый плазменный телевизор **VIERA TX-P46Z1** еще в январе — с тех пор многие откладывают деньги с зарплаты. Чем он интересен? Разрешение Full HD, аппаратная цифровая обработка изображения для подавления шума и естественной передачи движения — и, конечно, великолепный дизайн. Матрица окантована изящной рамкой, толщина корпуса — всего-навсего 25 мм. Правда, такая стройность телевизора обеспечена вовсе не новейшими техническими или дизайнерскими разработками, а простым вынесением во внешний блок тюнера, так что владельцу этой игрушки придется еще позаботиться о маскировке пучков кабелей.

Разработчики гарантируют нулевую реакцию матрицы и обзор 180 градусов во всех направлениях — без градиентов и угловых провалов яркости. Заявленный контраст — 40 000:1, черный цвет на экране Z1 выглядит по-настоящему черным, цвета яркие и насыщенные. Даже никаких традиционных для плазмы «цветных хвостов» во время тестирования замечено не было.

Любые устройства производства Panasonic (HD-камкордеры, DVD-рекордеры, BD-плееры), подключаемые к панели кабелем HDMI, могут управляться через меню на экране с пульта от панели — все благодаря системе **VIERA Link**. При необходимости можно подключить компьютер к сети (без проводов) и просмотреть фотографии или видео с карты памяти — кардридер в комплекте.

Z1 выполнен по новой, энергосберегающей технологии: с этого года в странах Евросоюза активно ведется кампания, направленная на запрещение продажи энергоемких панелей (они официально признаны самыми главными пожирателями ватт после лампочек накаливания), и Panasonic явно решила перестраховаться. На первый взгляд, это не сказалось на качестве изображения, но вообще — время покажет.

Технические характеристики ● **Диагональ экрана:** 46" ● **Разрешение:** 1920x1080 (16:9) ● **Контрастность:** 40 000:1 ● **Реакция матрицы:** 0,001 мс ● **Разъемы:** 4x HDMI, 3x SCART, VGA, компонентный и композитный видео ● **Мощность колонок:** 20 Вт ● **Энергопотребление:** 476 Вт ● **Размеры:** 1249x719x25 мм ● **Вес:** 25 кг

Что?	Плазменный телевизор
Почему?	Отличный выбор по соотношению цены, размера и качества изображения
Сколько?	***140 000 руб.***
Где?	***www.panasonic.ru***

RoverMedia Aria E3

Медиаплеер с 8 Гб памяти всего за 2000 руб. — слишком здорово, чтобы быть правдой? Разработчики **RoverMedia Aria E3** старались экономить на всем. В частности, качество дисплея оставляет желать лучшего: диагональ — полтора дюйма, разрешение — 128x128 пикселей, как у мобильников начала века. Впрочем, остальные характеристики нареканий не вызывают: плеер поддерживает все популярные аудио- и видеоформаты, неплохо звучит и определяется компьютером без установки дополнительного ПО.

Есть радио, диктофон и даже несколько предустановленных игр. Кроме того, новинка неплохо выглядит — тонкий корпус, плавные линии, глубокий черный цвет. Так что если вы ищете недорогой плеер — присмотритесь к Aria E3.

Технические характеристики ● **Объем памяти:** 8 Гб ● **Дисплей:** 1,5-дюймовый CSTN, 128x128 ● **Форматы файлов:** MP3, WMA, WMV, AVI, JPEG ● **Сигнал/шум:** 83 дБ ● **Источник питания:** встроенный литиево-ионный аккумулятор ● **Время работы:** 6 ч (аудио), 3 ч (видео) ● **Диапазон FM:** 87,5-108 МГц ● **Интерфейс:** USB 2.0 ● **Размеры:** 74x37x8 мм ● **Вес:** 23 г

Что?	Портативный медиаплеер
Почему?	Дает максимум функционала по минимальной цене
Сколько?	***2000 руб.***
Где?	***www.rovermedia.ru***

Wacom Intuos4 M

Разработчики предлагают графический **Wacom Intuos4 M** профессиональным дизайнерам — для раскадровки, ретуши и коллажирования. Но на самом деле это устройство отлично подойдет и тем, кто просто хочет попрактиковаться в рисовании и звезд пока с неба не хватает. Планшет подключается к компьютеру через USB-порт, не требует дополнительного питания, приравнивает перо к компьютерной периферии и позволяет писать от руки хоть в **Word**, хоть в **Excel**. Кроме того, в комплекте с планшетом вы получите специальную программу для заметок, распознающую рукописный текст и сохраняющую его в формате TXT.

Что приятно — на этот раз производители подумали не только о красоте и функциональности, но и об эргономике: дизайн тщательно продуман и потому понравится даже левшам. Для каждого приложения можно назначить свои горячие клавиши — на корпусе Intuos4 M для этого имеется восемь кнопок. Программируемое сенсорное кольцо позволяет одним движением пальца прокручивать изображение, изменять масштаб и настраивать параметры кисти в **Adobe Photoshop**, **Corel Draw** и **GIMP**. Для последнего даже можно скачать набор плагинов, позволяющих «вешать» на горячие клавиши планшета различные режимы работы кисти (кисть, карандаш, ластик, растушевка и так далее) и переключаться с их помощью между слоями изображения.

Само перо работает без проводов и батареек — маленький встроенный аккумулятор заряжается каждый раз, когда вы ставите перо в гнездо, и одного такого заряда хватает на пару недель. Наконечник позволяет начать работу с силой нажима 1 г, при этом чувствительность к углу наклона достаточно высока: штрихи и линии смотрятся естественно.

Стоит Intuos4 M довольно прилично, но, если цена покажется слишком высокой, можно выбрать другой планшет серии **Intuos4**: для начинающих художников есть модель **Intuos4 S**, а для бескомпромиссных профи — **Intuos4 L** и **XL**.

Технические характеристики ● **Разрешение:** 5080 lpi ● **Рабочая поверхность:** 223,5x139,7 мм ● **Диапазон наклона (все типы перьев):** ± 60 градусов ● **Максимальная высота пера над планшетом:** 10 мм ● **Количество кнопок:** 8 на планшете плюс 2 на пере ● **Интерфейс:** USB ● **Размеры:** 370x254x12 мм ● **Вес:** 1 кг

Что?	Графический планшет
Почему?	Уровень комфорта и технические возможности на порядок выше, чем у конкурентов
Сколько?	***18 700 руб.***
Где?	***www.wacom.ru***

Hiper M1000

Производители блоков питания продолжают безудержно наращивать возможности своих изделий — хотя даже самые современные игровые компьютеры сейчас потребляют от силы 700-800 Вт. **Hiper M1000** легко прокормит электричеством компьютер с четырехъядерным процессором, десятком винчестеров и тремя видеокартами в связке **NVIDIA 3-Way SLI** — еще и запас мощности останется.

Блок питания отличается модульной конструкцией: кабели для периферии и графических адаптеров можно отсоединить, чтобы улучшить циркуляцию воздуха в компьютерном корпусе. Сам БП охлаждается 135-миллиметровым вентилятором с автоматической регулировкой скорости вращения. Уровень шума при этом минимальный.

Все шлейфы убраны в плетеные трубочки, закрепленные на концах резиновыми кольцами. Производитель отмечает активный PFC и дополнительную независимую стабилизацию выходных напряжений, но и то и другое сегодня является стандартом де-факто для моделей такого класса. В целом — хороший БП с запасом на будущее.

Технические характеристики ● **Мощность:** 1000 Вт ● **Разъемы питания HDD:** 7 ● **Разъемы питания SATA:** 8 ● **Разъемы питания видеокарт:** три 8-контактных плюс три 6-контактных ● **Входное напряжение:** 100-240 В ● **Линии +12В:** 4 ● **Ток нагрузки:** 28 А, 30 А и 22-32 А для линий +3,3 В, +5 В, +12 В соответственно ● **Вентилятор:** 135x135x25 мм с автоматической регулировкой скорости вращения (1000-2000 об/мин) ● **Уровень шума:** 20 дБ ● **КПД:** 85% ● **Размеры:** 180x150x86 мм ● **Вес:** 2,5 кг

Что?	Блок питания
Почему?	Позволит не задумываться над тем, хватит ли мощности при покупке нового процессора или видеокарты
Сколько?	***6800 руб.***
Где?	***www.ulmart.ru***

Gainward GeForce GTS 250 2 Гб

Под новым именем — хорошо нам знакомый процессор **NVIDIA G52**: **GeForce GTS 250** представляет собой нечто среднее между **GeForce 8800 GTS** и **GeForce 9800 GTX+**. От первой видеокарты новинка позаимствовала укороченную печатную плату, энергопотребление на уровне 150 Вт и один шестиштырьковый разъем дополнительного питания. От GeForce 9800 GTX+ видеокарте достались высокие частоты ядра/памяти и поддержка технологии NVIDIA 3-Way SLI.

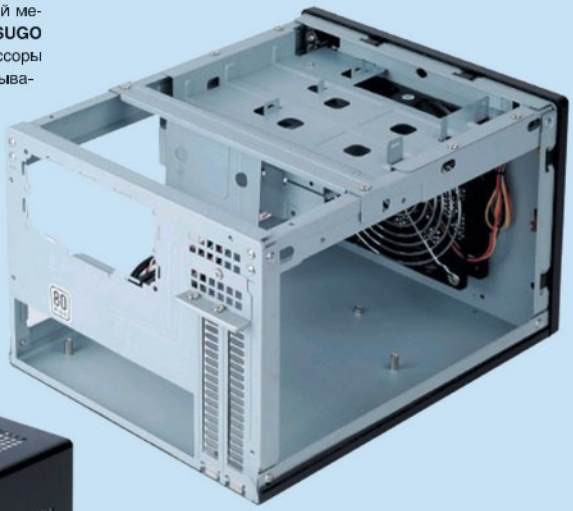
GeForce GTS 250 в исполнении Gainward заметно отличается от эталонной платы (несомненно, в лучшую сторону): объем памяти составляет 2 Гб, при этом для охлаждения чипов памяти используется отдельная пластина-радиатор. Время выборки памяти — 0,8 нс, тактовые частоты — 745/1855/2000 МГц. Такая карта обеспечит максимум производительности за каждый вложенный рубль: в высоких разрешениях огромный объем памяти позволяет GTS 250 на равных тягаться даже с **AMD Radeon HD 4870**.

Технические характеристики ● **Графический процессор:** NVIDIA GeForce GTS 250 (G92) ● **Площадь кристалла:** 230 кв. мм ● **Количество транзисторов:** 754 млн ● **Шейдерные процессоры:** 128 ● **Текстурные блоки:** 64 ● **Блоки растровых операций:** 16 ● **Частота чипа:** 745 МГц ● **Частота памяти:** 2000 МГц ● **Память:** 2048 Мб, GDDR3 ● **Шина памяти:** 256 бит ● **Версия DirectX:** 10 ● **Задняя панель:** HDMI, DVI, ТВ-выход ● **Интерфейс:** PCIe 2.0

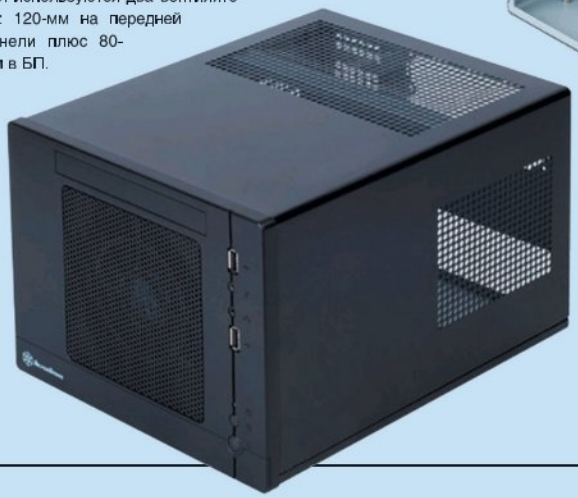
Что?	Видеокарта
Почему?	Максимум производительности за каждый вложенный рубль
Сколько?	***7400 руб.***
Где?	***www.gainward.ru***

SilverStone SUGO SG05

Трудно поверить, но в новом миниатюрном корпусе **SilverStone** можно собрать не только офисный компьютер, но и полноценный медиацентр или даже игровую систему. Правда, не самую мощную. **SUGO SG05** рассчитан на материнские платы Mini-ITX/Mini-DTX и процессоры **Intel Atom** и **VIA Nano**. Миниатюрные размеры, конечно, накладывают некоторые ограничения, но их в общем-то не так уж и много: высота процессорного кулера не должна превышать 78 мм, длина видеокарты — 230 мм. Производитель гарантирует поддержку **ATI Radeon HD 4850** и **NVIDIA GeForce 9800 GT**, но при желании можно установить и **GTS 250.**



Для жестких дисков предусмотрено два разъема: один полноценный 3,5" и один ноутбучный — 2,5", в который можно установить и твердотельный накопитель (SSD). В комплект поставки входит компактный блок питания с минимальным набором разъемов (6-контактный PCIe, пара SATA, два IDE плюс разъемы для материнской платы). Для охлаждения используются два вентилятора: 120-мм на передней панели плюс 80-мм в БП.



Технические характеристики ● **Материал корпуса:** сталь, пластик ● **Форм-фактор материнской платы:** Mini-DTX, Mini-ITX ● **Система охлаждения:** 120-мм вентилятор на передней панели (1200 об/мин) ● **Внешние отсеки:** 1x 5,25" ● **Внутренние отсеки:** 1x 3,5", 1x 2,5" ● **Слоты расширения:** 2 ● **Порты:** 2 USB 2.0, микрофон, наушники ● **Блок питания:** 300 Вт (80 Plus) ● **Размеры:** 276x222x176 мм

Что?	Компьютерный корпус
Почему?	Вполне уместно смотрится на столе рядом с монитором и без проблем вмещает игровые комплектующие
Сколько?	***4000 руб.***
Где?	***www.meijin.ru***

Logitech Squeezebox Boom

Забудьте про музыкальные центры и аналоговые радиоприемники — будущее за такими плеерами, как **Logitech Squeezebox Boom**. Устройство подключается к компьютеру или свитчу простым Ethernet-кабелем или по Wi-Fi, получает IP-адрес и становится полноправным членом домашней сети. Установите его в спальне, кухне или гостиной — и оно будет транслировать музыку с жесткого диска ПК.

Squeezebox поддерживает все популярные аудиоформаты, включая FLAC и OGG. При помощи комплектного пульта можно регулировать громкость, переключаться между треками, ставить паузу и включать режим случайного воспроизведения. На вакуумно-люминесцентном дисплее при воспроизведении трека отображается индикатор процесса воспроизведения и название файла, при проигрывании радиостанции — информация из потока. В числе бонусов — часы с будильником, который можно установить на каждый день недели. Сигналом для звонка может служить любая композиция из музыкальной библиотеки.

Технические характеристики ● **Дисплей:** вакуумно-люминесцентный (VFD), разрешение — 160x32 ● **Выходная мощность:** 30 Вт ● **Динамики:** по одному 19-мм и одному 76-мм в каждой колонке ● **Форматы файлов:** AAC, MP3, WAV, WMA, AIFF, FLAC, OGG, Apple Lossless ● **Интерфейсы:** 100 Мбит/с Ethernet, Wi-Fi 802.11b/g ● **Шифрование:** WEP, WPA, WPA2 ● **Размеры:** 330x127x79 мм ● **Пульт ДУ:** беспроводной, 10 кнопок

Что?	Беспроводная музыкальная система
Почему?	Позволит слушать любимую музыку не только возле компьютера, но и в спальне, в гостиной или на кухне
Сколько?	***17 800 руб.***
Где?	***www.comp2.ru***

Acer Aspire Revo

Долгое время никто не решался выпустить компьютер на платформе **NVIDIA Ion** — но вот свершилось: **Acer** представила миниатюрную развлекательную систему с материнской платой формата Pico-ITX и процессором **Intel Atom**. Насчет производительности можно не беспокоиться: **Aspire Revo** имеет сертификат совместимости **Microsoft**, который гарантирует полную поддержку операционных систем Windows Vista и Windows 7. Интегрированный видеочипсет позволяет играть в большинство современных игр, но лишь на минимальных настройках, видео высокой четкости тоже проигрывается без каких-либо проблем.

Изначально компьютер комплектуется жестким диском емкостью до 250 Гб, но при желании можно установить твердотельный накопитель. Процессор и чипсет охлаждаются общим кулером, так что уровень шума при работе минимальный. На корпусе — множество портов ввода-вывода, в том числе шесть USB 2.0, eSATA, HDMI и D-Sub.

Цена Aspire Revo зависит от конфигурации и от оснащения программами и аксессуарами. К примеру, система с 1 Гб оперативной памяти, SSD на 8 Гб и предустановленной ОС Linux вместо Windows Vista стоит всего 11 600 руб.

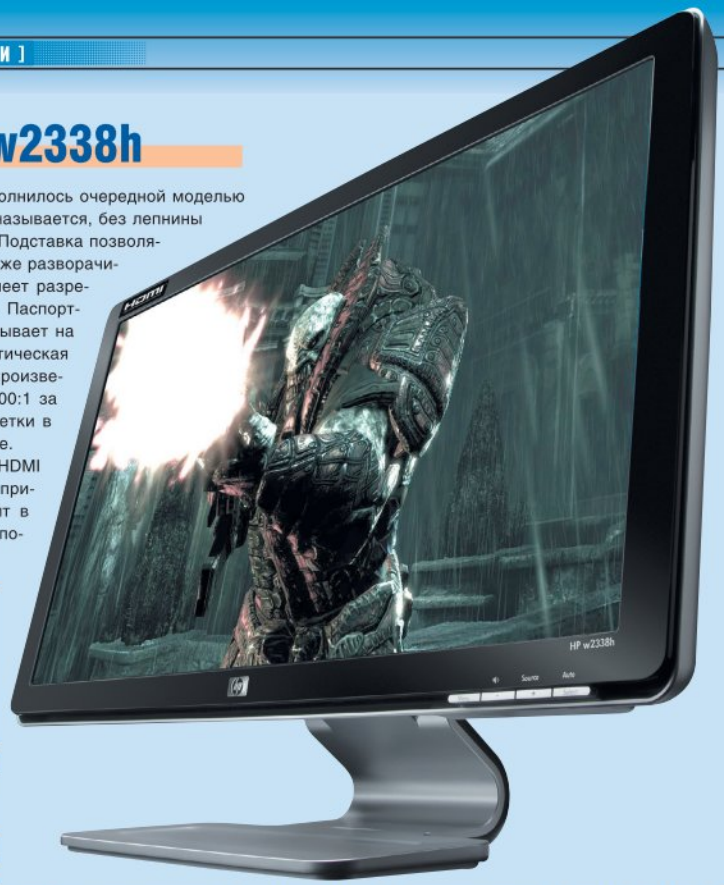
Технические характеристики ● **Процессор:** Intel Atom 230 (1,6 ГГц) ● **Чипсет:** NVIDIA GeForce 9400M ● **Оперативная память:** 2 Гб DDR2-800 SDRAM ● **Жесткий диск:** 160 Гб ● **Звук:** 7.1, HDA ● **Сетевые адаптеры:** Gigabit Ethernet, Wi-Fi 802.11b/g ● **Основные разъемы:** 6x USB 2.0, eSATA, HDMI, D-Sub ● **Операционная система:** Windows Vista Premium ● **Дополнительно:** проводные клавиатура и мышь в комплекте поставки

Что?	Неттоп
Почему?	Тихо работает и занимает мало места
Сколько?	***16 000 руб.***
Где?	***www.acer.ru***

Hewlett-Packard w2338h

Семейство мониторов **Hewlett-Packard** пополнилось очередной моделью с диагональю 23" — **HP w2338h**. Дизайн, что называется, без лепнины и позолоты: все просто, но довольно стильно. Подставка позволяет регулировать высоту и наклон экрана, а также разворачивать его в портретный режим. TN-матрица имеет разрешение 1920x1080 и соотношение сторон 16:9. Паспортное время отклика — 5 мс, что косвенно указывает на наличие технологии компенсации отклика. Статическая контрастность составляет 1000:1, но при воспроизведении видео показатель увеличивается до 3000:1 за счет динамического изменения яркости подсветки в зависимости от яркости изображения на экране.

На задней панели w2338h — порты VGA и HDMI для подключения компьютера и/или игровой приставки. К сожалению, кабель HDMI не входит в комплект поставки, так что на него придется потратиться дополнительно.



Технические характеристики ● **Диагональ экрана:** 23" ● **Родное разрешение:** 1920x1080 пикселей ● **Соотношение сторон:** 16:9 ● **Время отклика:** 5 мс ● **Яркость:** 300 кд/м² ● **Контрастность:** 1000:1 ● **Углы обзора:** 160/160 градусов (по вертикали/горизонтали) ● **Звук:** пара встроенных динамиков общей мощностью 4 Вт ● **Интерфейсы:** D-Sub, HDMI ● **Энергопотребление:** 58 Вт ● **Размеры:** 415x563x194 мм ● **Вес:** 6 кг

Что?	ЖК-монитор
Почему?	Хорошо подходит как для повседневной работы, так и для видеомонтажа и просмотра фильмов в HD
Сколько?	***12 000 руб.***
Где?	***www.hp.com***

QNAP TS-119 Turbo NAS

Пользователи компьютеров делятся на две категории: те, кто терял данные, и те, кому это еще только предстоит. Фотоархив и коллекция фильмов нередко стоят дороже жесткого диска, так что лучше сразу позаботиться о резервном копировании. **QNAP** предлагает удобное решение — сетевой накопитель **TS-119**, который можно использовать в качестве сервера резервного копирования и не только.

Важно понимать, что перед нами не просто внешний диск с сетевым портом: QNAP TS-119 оснащен полноценным процессором и 512 Мб оперативной памяти. Поддерживается автоматическая блокировка IP, включение и выключение по расписанию, взаимодействие с двумя IP-камерами в составе охранной системы, мультимедийный сервер UPnP/DLNA, почтовый сервер, а также клиент закачки — можно сутки напролет качать торренты без посредничества компьютера.

Жесткий диск в комплект поставки не входит — производитель предлагает самостоятельно установить любой SATA-винчестер емкостью до 2 Тб. Общий объем хранилища можно увеличить за счет использования внешних накопителей с интерфейсом eSATA или USB. Цену полученной системы сложно назвать доступной, но если вам нужна автономность, высокая производительность и гарантия сохранности важных данных — можно и потратиться.

Технические характеристики ● **Поддерживаемые накопители:** 3,5-дюймовые SATA-винчестеры емкостью до 2 Тб ● **Встроенный процессор:** Marvell 6281 1,2 ГГц ● **Память:** 512 Мб ОЗУ + 16 Мб ПЗУ ● **Интерфейсы:** 1 Гбит/с Ethernet, iSCSI, eSATA, 3 x USB 2.0 ● **Размеры:** 182x210x60 мм ● **Вес:** 1,2 кг

Что?	Сетевой накопитель
Почему?	Никак не зависит от ПК и гарантирует сохранность важных данных
Сколько?	***17 000 руб.***
Где?	***www.datasystems.ru***

Ricoh CX1

Если вы всегда мечтали делать отличные фото без провалов в тенях даже в очень солнечную погоду, то вам непременно стоит обратить свое внимание на фотокамеру **Ricoh CX1**. Она умеет одновременно снимать два кадра с разными настройками экспозиции, а потом самостоятельно «склеивать» их в один для повышения динамического диапазона. Кроме того, камера предлагает фотолюбителям такие функции, как мультикомбинационный автобаланс белого (баланс белого настраивается по нескольким областям изображения) и автофокус на групповую цель (камера автоматически выбирает и делает до семи последовательных снимков с разными фокусными расстояниями).

Фотоаппарат оснащен объективом с 7,1-кратным увеличением, светосилой 3,3-5,2 и минимальной дистанцией фокусировки 1 см. Сенсор CMOS и встроенный процессор обеспечивают скорость серийной съемки до 4 кадров в секунду в максимальном разрешении. Кроме того, в распоряжении фотографа 3-дюймовый сенсорный дисплей, ручные настройки и набор сюжетных программ на все случаи жизни. Правда, чувствительность ISO выше 200 лучше не поднимать, иначе снимки будут шумными.

Цена — чуть выше, чем на большинство «мыльниц» среднего класса.

Технические характеристики ● **Дисплей:** 3-дюймовый сенсорный ЖК, 920 000 пикселей ● **Матрица:** 1/2,3» CMOS, 10,3 Мп (9,3 эффективных) ● **Объектив:** 28-200 мм (в 35-миллиметровом эквиваленте), f/3.3-5.2, 7, 1x зум ● **Чувствительность:** 80-3200 ед. ISO **Выдержка:** 1/2000 — 8 с ● **Запись видео:** 640x480, 30 кадр/с ● **Непрерывная съемка:** 4 кадр/с, до 60 кадров в серии ● **Стабилизатор изображения:** оптический ● **Встроенная память:** 88 Мб ● **Флэш-карты:** SD/SDHC ● **Размеры:** 102x58x28 мм ● **Вес:** 180 г

Что?	Компактная цифровая камера
Почему?	Скоростная матрица, классический дизайн и набор интересных фирменных примочек
Сколько?	***13 000 руб.***
Где?	***www.ricoh.ru***

Super Talent MasterDrive RX

В России начались продажи первого SSD (solid-state disk) емкостью 512 Гб — **Super Talent MasterDrive RX**. 2,5-дюймовый корпус, стандартный SATA-разъем, никаких проблем с подключением. Диск выпускается в двух версиях: с памятью типа SLC (одноуровневые ячейки) и MLC (многоуровневые ячейки). Первая позволяет хранить в каждой ячейке только один бит информации, а вторая — два. При этом SLC отличается большим сроком службы и высокой скоростью записи (200 Мб/с против 160).

По сравнению с обычными винчестерами у Super Talent MasterDrive RX есть два преимущества: быстрый запуск (нет необходимости раскручивать шпиндель) и высокая скорость случайного доступа к данным (не нужно перемещать блок головок). Другими словами, скорость запуска приложений и загрузки системы будет заметно выше обычного.

Недостатки? Ограниченный срок службы (до 10 000 циклов записи/стирания) и большая уязвимость к российским IT-реалиям вроде внезапных отключений питания, магнитных полей и статического электричества. Кроме того, цена пока чересчур высока — далеко не каждый решится приобрести такой диск для домашнего использования.

Технические характеристики ● **Формфактор:** 2,5" ● **Емкость:** 512 Гб ● **Скорость чтения:** 230 Мб/с ● **Скорость записи:** 160 Мб/с ● **Максимальные перегрузки:** 1500G ● **Ресурс:** 10 000 циклов записи/стирания ● **Интерфейс:** SATA II ● **Размеры:** 100x70x10 мм

Что?	Твердотельный накопитель
Почему?	По производительности даст фору любому винчестеру
Сколько?	***68 200 руб.***
Где?	***www.xmemory.ru***

Beholder Behold TV X7

Тюнеры **Beholder,** помимо качественного приема, радуют еще и новыми технологиями значительно упрощающими жизнь. **Behold TV X7** — не исключение. Низкопрофильный тюнер нацелен на компактные корпуса домашних медиацентров, при этом с технической точки зрения он ни в чем не уступает своим полноразмерным собратьям.

Разработчики использовали мультисистемный аудиовидеодекодер **NXP SAA7135HL** и селектор **Xceive XC5000**, который принимает телевизионные и радиопрограммы как аналогового, так и цифрового вещания (DVB-T, DVB-C, ISDB-T, DMB-TH и ATSC). Аппаратный кодировщик **NEC µPD61151** позволяет записывать телепередачи с битрейтом до 15 Мбит/с и транслировать их по сети.

Особого внимания заслуживают технологии **GIAI** (Galvanic Isolated Antenna Input) и **DUAI** (Dual Universal Antenna Input). Первая защищает антенные входы высокочастотного блока от пробоя напряжением, а вторая обеспечивает возможность программного управления двумя независимыми антенными входами. Владелец тюнера сможет принимать программы аналогового и цифрового вещания на две разные антенны одновременно.

В комплект поставки Behold TV X7 входит магнитная телескопическая антенна и пульт ДУ, при помощи которого можно не только переключать каналы, но и включать компьютер не вставая с дивана.

Технические характеристики ● **Чип:** Philips SAA7135HL + Intel CE6353 + NEC µPD61151 ● **Стандарты:** DVB-T, NTSC, PAL, SECAM ● **Форматы записи видео:** AVI, ASF, WMV, MPEG-1/2 (битрейт — до 15 Мбит/с) ● **Радиус действия пульта ДУ:** 3 м ● **FM-тюнер:** есть ● **Интерфейс:** PCI

Что?	ТВ-тюнер
Почему?	Одна из лучших моделей по качеству приема и функционалу в своей ценовой категории
Сколько?	***3600 руб.***
Где?	***www.beholder.ru***

Mobile & Digital SHOW

HDI show 2009

ФОТОФОРУМ ВЫСТАВИЛИСЬ

Самые яркие моменты «Техношоу 2009»

Михаил Дьяченко, Светлана Гусарова

Если и есть такое специальное место для разбегания глаз любителя гаджетов, то это именно «**Техношоу**» — ежегодная выставка любительской и профессиональной фото- и видеотехники. Она традиционно проходит в выставочном центре «Крокус Экспо» — и в этот раз, вопреки всяческим кризисам, благополучно отметила свой девятилетний юбилей.

Печально, однако, что полностью проигнорировать пессимистические настроения рынка ни организаторам, ни участникам не удалось. Да, экспозиция привычно расположилась в трех залах; но ее содержание было сильно, очень сильно прорежено. Подорожала аренда — да так, что целый ряд производителей-монстров вроде **Samsung**, **Casio**, **Panasonic**, **Olympus**, **Pentax** и бесчисленное множество менее известных брендов вовсе решили отказаться от участия. Специалисты до сих пор продолжают спорить, можно ли считать состоявшимся HDI Show, если во всем зале HDI смогли появиться лишь «**Витебский витязь**» (со своими первыми жидкокристаллическими телевизорами) и **BBK**.

Более того, простые посетители тоже не могли не заметить зловещих изменений: в приветливой на вид столовой цены зашкаливали. Запасливые завсегдатаи уже на второй день стали появляться с домашними заготовками, бутербродами и термосами, а незапасливые, разглядывая новинки, мрачно сглатывали голодную слюну. Впрочем, это вполне могла быть реакция на аппетитные цифровые новинки: те бренды, что все-таки нашли возможным поприсутствовать, постарались сделать это максимально ярко.

Купите к часам яхту

Скромный на вид стенд российской компании **3DLiga** представлял достижения в области отрехмеривания игр и кино. Помимо пассивных очков, которые многим москвичам уже знакомы по разнообразным 3D-кинотеатрам, выставлялась новейшая модель активных стереоочков **NVIDIA 3D Vision Glasses**. Мы мечтали познакомиться с ними еще с конца марта — когда готовился материал о стереовидении для апрельского номера, устройство это все еще ходило в темных лошадках и будоражило воображение. На деле все, конечно, оказалось не так радужно, как в фантазиях, но все равно — весьма и весьма качественно.

Пассивные очки имеют красное и зеленое «стекло», поэтому изображение разделяется на два канала, немного смещенных относительно друг друга, за счет чего возникает эффект глубины и объема. Стереоочки напичканы электроникой и самостоятельно «закрывают» то один, то другой глаз, изменяя изображение. Работают очки от встроенного аккумулятора, причем производители божатся, что играть без подзарядки можно минимум 40 часов. Размеры универсальны, очки даже можно смело надевать поверх обычных с диоптриями. Глаза от 3D Vision устают значительно меньше, чем от ускользающей головокружительной картинки с красно-зелеными подтеками, а эффект ничем не напоминает псевдостереоизображения. Скорее уж это похоже на слайды в старинном стереоскопе, где на каждый глаз приходится отдельная картинка.

Машина, которой мы попытались управлять, несколько раз в течение первой минуты воткнулась в бордюр — уж слишком непривычным оказалось ощущение. Нет, на реальность компьютерный мир все равно не стал похож, но возникло впечатление, будто мы руководим маленькой объемной моделькой, крошечной копией настоящей «Субару».

Серьезный минус 3D Vision — то, что в игровой комплект обязательно входит специальный 22-дюймовый монитор **Samsung SyncMaster 2233RZ**, стоящий примерно втрое больше самих очков. Милая добавка, не правда ли? Однако с обычным монитором стереоигры не работают — так же как пассивные очки бесполезны в зале простого «плоского» кинотеатра. Поэто-

Бумажные очки с разноцветными «стеклами» — почти музейный экспонат. На выставку их привезли исключительно для того, чтобы на их фоне очки NVIDIA смотрелись эффектнее.

Активные очки выглядят значительно солиднее своих пассивных бумажных предшественников. Правда, на носу сидят не так удобно.

Кэнитиро Хиби (Kenichiro Hibi), генеральный директор компании Sony: «Я работаю на российском рынке 16 лет и знаю — русские очень любят инновации. Поэтому уверен, что OLED-телевизоры обязательно найдут в России своих покупателей».

Медиакомбайн от Sony

Sony на выставке представила новый Blu-ray-плеер **BDP-S5000ES**, продолжающий линейку ES-проигрывателей премиум-класса. Новинка не громкая, но весьма полезная в хозяйстве: Blue-ray-плеер, ресивер и аудиопроигрыватель в одном корпусе, да еще и стоящий вполне приемлемых денег (по сравнению с другими представителями семейства), — такую игрушку можно купить уже за 50 тыс. руб.

Главный плюс новой модели — в ее конструкции и начинке: за усиление и обработку сигнала в ней отвечают разные блоки, применяются новые модели конденсаторов, изолирован блок питания. Все в конструкции аппарата направлено на улучшение качества изображения и звука, уменьшение наведения помех. Для обработки сигнала используются более мощные алгоритмы и 14-битный процессор с частотой 297 МГц. В результате цветопередача получается точнее, сглаживание зернистости изображения — лучше, динамический диапазон — шире. Вес нового проигрывателя, на наш вкус, великоват — но это сознательный шаг. За счет массы снижаются вибрации при вращении диска.

му хочешь не хочешь, а придется озаботиться и специальным монитором, и специальными играми (их сейчас существует уже около 300). Кроме того, стоит проверить способности вашего компьютера. Точнее, видеокарты: если она из семейки NVIDIA и ее модель **GeForce 8800 GT** и выше, никаких проблем возникнуть не должно. Ну а неподготовленному игроку стоить все это объемное веселье, с монитором и очками, будет без малого €1000.

Помимо прочего, 3DLiga представила автостереоскопический дисплей **HDLS-46** со встроенным компьютером. Это страшное словосочетание означает очень простую вещь: объемное изображение возникает прямо перед экраном, без использования каких-либо очков. Обойти картинку пока нельзя, это не полностью самостоятельная голограмма, но угол обзора у нее значительный. Правда, весит чудо техники полцентнера и стоит почти полмиллиона рублей, но разве это остановит истинного ценителя?

Органику — в массы!

Самое большое количество стендов было у **Sony**. Несмотря на это, настоящих новинок на стендах оказалось не так уж много; наибольшее оживление царило у экрана первого серийного телевизора, использующего технологию OLED (Organic Light-Emitting Diode). Сотрудники компании не скупились на похвалы своему продукту, рассказывая о тонкостях производства: OLED кардинально отличается от технологий ЖК-телевизоров и плазменных панелей, сочетая лучшие их качества. Например, если участок изображения должен быть черным, OLED-дисплей вообще свет не излучает, что позволяет ему выдавать немыслимую доселе глубину цвета; кроме того, он не бликует на солнце и имеет громадный угол обзора, несопоставимый с возможностями ЖК-мониторов. Но главное преимущество — в толщине: среднестатистическая «живая» панель шириной всего три миллиметра.

Однако большими OLED-дисплеям не стать — эти ограничения накладывает сама технология. Представьте: экран представленного 11-дюймового телевизора состоит из миллиона точек, и каждая из них — маленький органический диод, который светится, если к нему подвести ток. Фантастическая яркость требует мощного потока энергии, причем к каждому диоду в отдельности; все это довольно трудоемко и дорого (а какие получатся счета за электричество!). Расчетная стоимость одного дюйма диагонали — $150, то есть 32-дюймовый монитор обошелся бы в $4000. Поэтому OLED-телевизоров большей диагонали в мире всего два (оба — экспериментальные) и вряд ли крупные модели удастся когда-нибудь запустить в серию. Небольшие же экраны уже сравнительно давно используются в мобильных устройствах, где они выигрывают за счет тонкости.

Генеральный директор компании Sony **Кэнитиро Хиби** (Kenichiro Hibi) находит будущее OLED-телевизоров в России радужным и перспективным, но от настойчивых просьб обнародовать точный объем российских продаж отмахивается — нет данных. А мы, чтобы отдышаться от обилия впечатлений от продукции Sony, ненадолго выныриваем из сектора компании, похожего на гигантский округлый аквариум, и перемещаемся в более тихое и медитативное место.

Фотовремя

Одним из самых интересных стендов на выставке оказался, как это ни странно, стенд проекта **Long Photo** — напрямую к железу

Экран OLED-телевизора можно повернуть под любым углом, и это почти не скажется на яркости изображения.

Лучший способ привлечь внимание к технике — дать его в руки хорошенькой блондинке. Проверено.

Micro 4:3 — формат на двоих. Panasonic и Olympus резко уменьшили размер фотоаппаратов и сменных объективов к ним.

Отечественный производитель

Продукт отечественной компании «**Рус Эйч Ди**» **Dune HD Center** за то время, пока мы наматывали круги по выставочным залам, успел стать продуктом года в номинации «**Лучший HD-плеер**» на **HDI Show 2009**. Стоит признать, высокую награду плееру присудили не из любви к Родине — устройству действительно есть чем гордиться. Оно легко воспроизводит все известные на сегодняшний день видео- и аудиоформаты, не путаясь в кодеках, ведет запись на жесткий диск с ТВ-тюнера, а также самостоятельно и легко перекодирует видео из формата в формат.

Помимо собственно призера, русская компания представляла миру еще два устройства — **Dune BD Prime** (Blu-ray-плеер) и **Dune HD Mini** (HD-видеоплеер с жестким диском). Нам показалась наиболее интересной последняя модель: она помимо прочего позволяет использовать сменные 3,5-дюймовые жесткие диски SATA и умеет самостоятельно скачивать файлы из интернета.

вроде бы не относящийся, и такой неприметный, что его легко можно было бы и пропустить, если бы не большой ЖК-монитор, который постоянно крутил короткие видеоролики. Медленные, тяжелые дождевые капли падают на землю, взрывая пыль маленькими фонтанчиками… девушка в красном кимоно стоит посреди печально кружащейся метели из пурпурных лепестков… расходятся круги по воде… Картины прекрасны и, кажется, живут собственной жизнью. Они завораживают, особенно если забыть, что это — просто нарезка из фильма «Герой» китайского режиссера Чжана Имоу (у нас фильм известен благодаря участию в нем Джета Ли).

Сам термин Long Photo — «длинная фотография» — придумал **Энди Уорхол** (Andy Warhol), когда снял на видео спящего человека и назвал это фотографией. «Long Photo, — рассыпался в восторгах Уорхол на пресс-конференциях, — это то, чего так долго не хватало фотографии. Время! Благодаря этой технике съемки фотография перестает быть статичной и обретает немыслимую доселе динамику, не теряя своего духа и своей красоты». Сегодня «длинное фото» — быстро набирающее силу творческое направление. Парк, в котором идет дождь или дует ветер, а листья деревьев чуть колеблются на ветру. Берег моря с шумом волн, парящими птицами и шуршанием гальки. Колышущееся на ветру поле пшеницы под едва слышный щебет птиц и жужжание насекомых. Убегающий от дементоров Гарри Поттер на страницах «Ежедневного пророка».

Не столь важно, что изображено, главное — при съемке нельзя использовать ни монтаж, ни отъезды и наезды. Нельзя менять и саму точку съемки. В результате получается вроде бы видео, но загнанное в узкие рамки, свойственные фотоизображению. Такие ролики и воспринимаются как фотографии, которые на несколько секунд вдруг оживают. Если вы еще ни разу не сталкивались с Long Photo, то просто зайдите на YouTube и сделайте соответствующий запрос.

Ловушка для снобов

Вторым после стереотехнологий NVIDIA в нашем списке ожиданий был громкий фотопроект **micro 4:3**. Ожидания, увы, не оправдались: из-за тяжелых условий в витрине соответствующего стенда одиноко стоял только флагман формата — фотокамера **Panasonic Lumix DMC-G1 KQC**, вышедшая осенью прошлого года. А ведь создатели micro 4:3 — компании **Panasonic** и **Olympus** — могли бы смотреться на этой выставке очень хорошо, если бы продемонстрировали посетителям всю линейку фотокамер этого формата, да еще и в наглядном сравнении с форматами 4:3 и 3:2.

Впрочем, сама технология столь удивительна, что даже у такого скудного стенда народ толпился. Дело в том, что формат micro 4:3 создан для тех фотографов, которые ни-

Фотографии нового поколения

Тем, кто впечатлился концепцией Long Photo, стоит приглядеться к новому детищу Canon — камере **EOS 500D**. Она отлично справляется и с фотографиями, и с видеосъемкой (с разрешением 1920x1280 Full HD). Камера обладает светочувствительностью от 100 до 1600 ISO с возможностью расширения до 12800 ISO (то есть снимает чуть ли не в полной темноте), фокусируется по 9 точкам AF и умеет находить в кадре до трех человеческих лиц. С внешними устройствами фотоаппарат общается при помощи разъема HDMI и высокоскоростного USB-порта, а запись файлов (что несколько странно для Canon) осуществляет на карты памяти SD и SDHC. Фотоаппарат довольно компактен и относительно легок, его вес без батарей составляет около 480 граммов.

При правильном ракурсе медленно текущая из умирающей девушки кровь — тоже Long Photo. Главное, чтобы тело лежало по возможности неподвижно и метель была красивая.

От фотографов было просто некуда деться: каждый посетитель выставки счел своим долгом принести собственную камеру и запечатлеть как можно больше сцен.

Экономия по-японски

Представители компании Sony утверждают, что их телевизор **Bravia KDL-40WE-5** — самый экономичный ЖК-телевизор в мире. Мол, снижение расхода потребляемой энергии в нем достигается за счет использования более экономичных ламп подсветки с горячим катодом, а специальный настраиваемый датчик присутствия еще и отключает телевизор, если вы выходите из комнаты (и не включает его потом обратно, мы проверили).

Мы поначалу отнеслись к заявлению Sony с изрядной долей скептицизма, но представленные ими цифры нас переубедили. Испытания показывают, что в Японии этот 40-дюймовый телевизор потребляет всего 88 Вт/ч энергии. Показатель для России, правда, повыше — 156 Вт/ч (потому что в японских электросетях напряжение всего 110 Вт, а у нас — целых 220). Однако и это существенно ниже, чем у плазменных экранов соответствующего размера (250-255 Вт/ч) и обычных ЖК-экранов (190-195 Вт/ч).

как не могут решить, что для них важнее — широта творческих возможностей и высокое качество изображения или компактность и общая «необременительность» фотокамеры. А таких фотографов, как выяснилось, очень и очень много.

Собственно, что такое micro 4:3? Это система репетиров матрицы фотоаппарата, аналогичная той, что применяется для создания эффекта **Live View**: изображение, которое «видит» камера, проецируется на экранчик, который видит человек. Никаких зеркал, конечно, но зато — уникальная возможность накрутить настоящий зеркальный объектив на уютную компактную камеру. Это вообще дорогого стоит — качество получающегося изображения повышается в разы, спектр условий, в которых может снимать камера, расширяется практически до бесконечности… да, конечно, придется менять объективы и даже (о ужас!) выставлять настройки съемки на самой камере: простой способ «навелся — нажал кнопку — получил кадр» тут уже не работает. Но зато можно почувствовать себя настоящим «большим фотографом».

Профессиональные фотографы, разумеется, морщат носы и крутят пальцами у виска, но они вообще известные снобы. Нам вот идея понравилась неимоверно — даже наш штатный фотограф долго крутила одинокого представителя нового поколения фотоаппаратов в руках и задумчиво изменяла настройки: малыш Panasonic был примерно втрое меньше ее профессионального Canon.

Кстати, несмотря на то, что сам формат micro 4:3 — закрытый, а право производства объективов для него принадлежит всего трем компаниям, это совершенно не значит, что аксессуаров для камер днем с огнем не сыскать. Напротив. Достаточно купить простенький переходник — и перед вами откроется целый мир объективов «большого 4:3». Они, конечно, больше своих микробратьев, но все равно уступают по размерам объективам камер 3:2 раза в два.

■■■

Выставка «Техношоу 2009» вышла кризисной — этого никто не скрывал, хотя все, конечно, надеялись на лучшее. На громкие новинки выставка оказалась небогата: мы насчитали всего восемь с половиной интересных гаджетов на три зала. С половиной — потому что компания 3DLiga, помимо очков от NVIDIA и монитора от Samsung, представляла еще и собственноручно разработанный «игровой интерфейс», созданный специально для погружений в виртуальную реальность. Интерфейс состоит из специальных датчиков, прикрепляемых к голове и рукам человека и считывающим биоритмы сердца и головного мозга, частоту дыхания и температуру тела, — потом эти данные обрабатываются специальной программой и дают «обратную связь» игре. Игра, в свою очередь, усиливает яркость картинки, подстраивает громкость и тому подобное. Интересно, правда?

Вот и нам стало интересно. Но попробовать новинку на зуб нам не дали: в первые же полчаса после открытия выставки один из посетителей так глубоко впечатлился глубиной погружения в виртуальную реальность, что со всей силы ударил ногой по девайсу, его туда пригласившему. Интерфейс такого грубого обращения к себе не выдержал и сломался. После чего был увезен с выставки домой вместе со всеми специалистами, хоть что-то о нем знающими. С тех пор мы устроили на него настоящую охоту — и в ближайших номерах обещаем все-таки рассказать о том, что это такое и с чем его едят. ■

Этот водонепроницаемый фотоаппарат одиноко отмокал в большом аквариуме неподалеку от стенда Canon. Прикованный цепью к камням. Говорят, за четыре дня выставки его пытались стащить раз шесть.

Отсутствие новинок — еще не повод не выставляться. Большая часть стенда Sony, например, и вовсе состояла из старых, проверенных временем «завлекалок» вроде танцующего плеера Sony Rolly.

БЕСПРОВОДНЫЙ ИНТЕРНЕТ

Технологии связи четвертого поколения

Александр Карпушев

Попытки внедрить на территории России сети третьего поколения ощутимых результатов не принесли до сих пор. Покупать все новые и новые модели телефонов, смартфонов и коммуникаторов продавцы настойчиво рекомендуют нам исключительно «впрок», мотивируя это тем, что если не сейчас, то вот-вот уже скоро бесполезные функции устройств будут реализованы в полном объеме. Что на это возразить? Воз 3G и ныне там, а на российском пороге меж тем уже некоторое время переминается с ноги на ногу и ждет, когда же ее, наконец, впустят, технология 4G. Или проще — мобильный WiMAX.

Wi-что?

Мы неспроста обратили ваше внимание на мобильность WiMAX. Это второй важный пункт, о котором мы с вами поговорим. Первым же будет отношение WiMAX к Wi-Fi. Лишь немногие понимают разницу между этими технологиями, а большинство людей уверены, что это, в принципе, одно и то же. Видимо, на синих рекламных билбордах со словом «**Yota**» и непонятным человечком, повсеместно вывешенных на улицах Москвы, их взгляды не задерживались, а бесплатный интернет «по воздуху» в ресторанах «Макдоналдс» уже не кажется им сложным колдунством.

WiMAX (Worldwide Interoperability for Microwave Access) — это протокол широкополосной радиосвязи. Разработан консорциумом **WiMAX Forum** в июне 2001 года и принят в январе 2003-го как стандарт **IEEE 802.16**, который также называют Wireless MAN (Metropolitan Area Networks), беспроводные сети масштаба города.

Обыватели часто путают WiMAX и Wi-Fi, ибо их названия созвучны, их стандарты похожи (IEEE, оба начинаются с «802.»), обе технологии используют беспроводное соединение и применяются для подключения к интернету и передачи данных. Меж тем задачи, которые ставятся перед двумя технологиями, сильно разнятся. Wi-Fi — система короткого действия, обычно покрывающая сотни метров, которая использует нелицензированные диапазоны частот для обеспечения доступа к сети. Обычно Wi-Fi используется для коннекта к личным локальным сетям, даже не связанным с интернетом. Причем в каждый конкретный момент времени человек может быть подключен только к одной базовой станции, «бесшовный» переход между ними невозможен. Из-за дешевизны и простоты установки Wi-Fi часто используется для предоставления клиентам быстрого доступа в интернет различными организациями. В большинстве кафе, отелей, вокзалов и аэропортов обычно есть бесплатные Wi-Fi-точки.

WiMAX — система дальнего действия, покрывающая километры пространства. Она обычно использует лицензированные спектры частот (хотя технически возможно применение и нелицензируемых частот) для соединения с интернетом типа «точка-точка». Разные стандарты семейства 802.16 обеспечивают разные виды доступа — от фиксированного (простая альтернатива проводному доступу) до мобильного (позволяющего устройству-приемнику перемещаться в пространстве). Собственно, основное различие технологий состоит в том, что фиксированный WiMAX позволяет обслуживать только «статичных» абонентов, а мобильный ориентирован на работу с людьми, передвигающимися со скоростью до 120 км/ч (то есть в машине или поезде). Роуминг и хэндовер (передача обслуживания абонента от одной базовой станции к другой в процессе движения без разрыва соединения) в данном случае подразумеваются. Но иногда мобильный WiMAX используется и для обслуживания пользователей, которые сидят себе на месте и никуда уходить не собираются.

Вообще, разработчики, конечно, искали оптимальные решения как для фиксированного,

У стоящего на голове человечка с логотипа Yota есть имя — Нуф. Это прочитанное задом наперед английское слово fun (веселье, забава). Будущим пользователям рассказывают, что Нуф символизирует переворот, который несет Yota, в способах коммуникации и развлечения.

Специально для работы в сетях Yota компания HTC прошлой осенью выпустила коммуникатор HTC MAX 4G. Причем он поддерживает и протокол WiMAX, и протокол Wi-Fi — просто не одновременно.

так и для мобильного применения технологии, но совместить все требования в рамках одного стандарта им не удалось. Нацеленность на разные рыночные ниши привела к созданию двух отдельных сильно различающихся стандартов. Каждая из спецификаций WiMAX определяет свои рабочие диапазоны частот, мощность излучения, методы передачи и доступа, способы кодирования и модуляции сигнала, принципы повторного использования радиочастот и прочие показатели. А потому WiMAX-системы, основанные на версиях стандарта IEEE 802.16 e и d, практически несовместимы.

Стационарные WiMAX-сети легко развертываются и масштабируются. Это очень важно, когда необходимо развернуть большую сеть в кратчайшие сроки. Например, после цунами, произошедшего 26 декабря 2004 года в Индонезии и признанного самым смертоносным стихийным бедствием в современной истории, на месте катастрофы доступ к интернету организовывали именно при помощи WiMAX.

Сейчас мобильный WiMAX активно внедряется в США, Южной Корее и, конечно, в Японии, у которой в этом вопросе поистине наполеоновские планы — обеспечить полное покрытие (97% населения) к 2013 году. В России WiMAX появился около четырех лет назад. Но до сих пор у нас работали только сети фиксированного WiMAX, в котором, как вы уже знаете, при переходе между зонами действия базовых станций связь обрывается. И вот пришла она…

СРАВНИТЕЛЬНАЯ ТАБЛИЦА СТАНДАРТОВ БЕСПРОВОДНОЙ СВЯЗИ

ТЕХНОЛОГИЯ	СТАНДАРТ	ИСПОЛЬЗОВАНИЕ	ПРОПУСКНАЯ СПОСОБНОСТЬ	РАДИУС ДЕЙСТВИЯ	ЧАСТОТЫ
Wi-Fi	802.11a	WLAN	до 54 Мбит/с	до 100 м	5 ГГц
Wi-Fi	802.11b	WLAN	до 11 Мбит/с	до 100 м	2,4 ГГц
Wi-Fi	802.11g	WLAN	до 54 Мбит/с	до 100 м	2,4 ГГц
Wi-Fi	802.11n	WLAN	до 480 Мбит/с	до 100 м	2,4–2,5 или 5 ГГц
WiMAX	802.11d	WMAN	до 75 Мбит/с	6-10 км	1,5-11 ГГц
WiMAX	802.11e	Mobile WMAN	до 30 Мбит/с	1-5 км	2-6 ГГц

СОВРЕМЕННЫЕ СТАНДАРТЫ ПЕРЕДАЧИ ДАННЫХ

ПАРАМЕТРЫ	MOBILE WIMAX	WI-FI	3G (HSDPA)	2,5G (EDGE)
Мобильность абонента	Полная	Ограниченная	Полная	Полная
QoS (выбор приоритета ширины канала и скорости)	да	нет	нет	нет
Средняя скорость передачи данных	до 10 Мбит/с	≈ 2-3 Мбит/с	< 2 Мбит/с	<120 Кбит/с
Средняя зона покрытия базовой станции в условиях плотной городской застройки	≈ 1,5-3 км	≈ 0,1-0,3 км	≈ 1-2,5 км	≈ 1-2,5 км
Пропускная способность базовой станции	≈ 1000 абонентов	≈ 50 абонентов	≈ 300 абонентов	≈ 20 абонентов
Возможность использования голоса	да	нет	да	да

Эра «четверки»

Долгое время питерская компания **«Скартел»** была известна лишь как член организации **WiMAX Forum**. И 2 сентября 2008 года, когда «Скартел» во всеуслышание объявила о запуске в тестовую эксплуатацию сетей мобильного WiMAX в Москве и Санкт-Петербурге под брендом **Yota** (***www.yota.ru***), многие недоуменно почесали затылки. Но не прошло и полугода, как стоящий на голове человечек, логотип компании, стал знаком многим москвичам и петербуржцам (к которым недавно присоединились жители Уфы, Сочи и Краснодара).

К моменту старта обе сети насчитывали 230 базовых станций **Samsung Electronics** (150 в Москве и 80 в Петербурге), работающих в диапазоне 2,5-2,7 ГГц. Как и в случае с другим героем нового времени, компанией **«Скай Линк»**, которая, кстати, до недавнего времени была единственным поставщиком высокоскоростного мобильного доступа в интернет, нам было очень интересно следить за изменениями карты покрытия, представленной на сайте Yota. Если поначалу в Москве все было ограничено Садовым кольцом, а в Санкт-Петербурге — Василеостровским и Петроградским районами (на практике для того, чтобы отыскать пятачок уверенного покрытия, приходилось перемещаться с одного края лавочки на другой), то сегодня сетью 4G оба города покрыты почти полностью.

Мобильный WiMAX в идеале может выдавать скорость до 10 Мбит/с — в реальности, конечно, поменьше, но не намного. А благодаря режиму хэндовера воспользоваться широкополосным доступом могут и мобильные абоненты, на которых, собственно, и рассчитана технология (подписчикам WiMAX сетей **«Синтерра»** и **Virgin Connect**, а также Wi-Fi сети **«Билайн Wi-Fi»** такая возможность недоступна).

Чуть позже, в январе 2009 года, запустив свои тестовые сети мобильного WiMAX, в конкурентную борьбу с Yota вступил **«Комстар-ОТС»**. Но реальной конкуренции не вышло: бизнес-модель «Комстара» несколько иная, чем у «Скартел», и услуга мобильного WiMAX — дополнение к существующим сетям фиксированного широкополосного доступа. Yota же позиционирует себя не как оператора, а как компанию, главное предназначение которой — предоставление различных сервисных услуг. Людей здесь привлекают не столько безумными интернет-скоростями, сколько «развитой сетевой инфраструктурой» вроде огромных медиахранилищ и IP-телефонии.

С чего выходить в сеть, Морфеус?

Сейчас развитие технологии идет по двум направлениям: операторы связи развертывают сети, а производители оборудования осваивают выпуск мобильной электроники со встроенной поддержкой WiMAX. Массовый выпуск техники уже начали мировые лидеры — Samsung, **ASUS**, **Intel** и другие. Тем временем национальные сети WiMAX строятся в США (**Xohm**), Корее (**KT WiBro**), Японии (**UQC**) и других странах.

Хоть WiMAX и похож на Wi-Fi, но все устройства, используемые для доступа, блокируются в сетях конкурентов. Поэтому выбор железа очень важен. Например, USB-модем «Комстар 2501» ни за что не будет работать с Yota, а WiMAX-модели ASUS и Samsung поддерживают только этого оператора. Самый большой выбор устройств сейчас именно у Yota: если «Синтерра» и «Комстар» предлагают только модемы и интернет-центры, то Yota и с коммуникаторами работает, и с ноутбуками, и даже с медиаплеерами. Кстати, о ноутбуках — некоторые производители, вроде **MSI** и ASUS, выпускают все больше и больше моделей с модулями WiMAX вместо Wi-Fi. Причем встраиваются такие чипы не только в топовые модели, но даже в нетбуки и в компьютеры средней ценовой категории.

■■■

Мобильный WiMAX будет интересен не только вечно куда-то едущим бизнесменам и техногикам, но и простым людям, уставшим от разрывов проводной связи и бесконечных профилактик на линиях. Кроме того, стоит такое подключение иногда дешевле интернета проводного. Скажем, у одного из самых популярных проводных провайдеров Москвы, компании **«Стрим»**, тариф со скоростью 10 Мбит/с и неограниченным трафиком стоит 1180 руб. в месяц, у **«Корбины»** — 850 руб. (но при превышении порога 100 Гб скорость падает до 1,5 Мбит/с), а у Yota — 500 руб. в месяц для владельцев HTC MAX 4G и 900 руб. — для владельцев модемов и ноутбуков. Правда, быть уверенным на 100%, что в вашей квартире будет нормально ловиться сигнал, нельзя: так что лучше сначала проверить.

Жителям Сочи и Уфы Yota и вовсе откроет двери в интернет-рай: они смогут вместо 1500 или 1800 руб. (такие цены предлагают **«Сочи Телеком»** и **UFANET** соответственно) платить всего 900 руб. и получать при этом не только высокую скорость и неограниченный трафик, но и доступ к большому медиахранилищу. К тому же Yota предлагает завести всего один аккаунт для всех ваших мобильных устройств — чтобы можно было оставаться на связи постоянно, вне зависимости от того, где вы находитесь.

Кстати, в тех странах, где WiMAX развивается как национальный проект, сети развернуты на тех же частотах, что у Yota, поэтому с большой вероятностью абонент компании получит еще и международный интернет-роуминг. Сегодня роуминговые программы Yota уже действуют в Венесуэле, Бразилии и Никарагуа. ■

Ноутбуки ультратонкой серии MSI X-Slim выпускаются в двух вариантах: с модулями Wi-Fi и WiMAX. Последние, надо признать, пользуются большей популярностью.

Тысяча и одна строка

Тестирование электронных книг

Александр Карпушев

Большие библиотеки, такие как фамильное собрание семейства Мортонов из **Alone in the Dark 4: The New Nightmare** или книжные хранилища Алого Ордена из **World of Warcraft**, всегда будоражили мой ум. Полки, уходящие ввысь, длинные стремянки и ровные ряды корешков вызывали невольное восхищение и легкую зависть. Но голубая мечта юности — собрать собственную подобную библиотеку — год от года становится все менее «сбыточной» и не такой уж голубой. Потому как индивидуальное сознание поспешает за массовым, а массовое, в свою очередь, — за общим техническим прогрессом. Ну а в нем бумажные книги давно уже активно вытесняются электронными и Большая советская энциклопедия измеряется не килограммами, а мегабайтами.

Оглянитесь вокруг. Утром в метро хорошо если треть читающих держит в руках газеты или книги. Все остальные читают с ноутбуков, нетбуков, телефонов, КПК, MP3-плееров, портативных медиацентров и вообще всего, что имеет экран. Не важно, какого он размера: с диагональю 22 дюйма или с угольное ушко. А знаете почему? Потому что так — гораздо дешевле. И намного удобнее.

Как размножаются ежики

Человек вообще ненасытен (и в этом, в частности, кроется причина сегодняшнего экономического кризиса). Поэтому идея электронных читалок с их бездонными запасами памяти и бесплатными архивами мировой литературы сразу же пришлась всем по душе. И не только потому, что место одного нового тома Лукьяненко в сумке займет устройство меньшего веса с полным сезонным каталогом всех издательств, а студенты могут сократить время пребывания в библиотеке, перекачав отсканированные учебники в свою читалку, и даже в читальный зал заходить не нужно. Не стоит забывать и об извечной русской мечте о халяве. Такой, чтоб сидеть на печи, несколько лет сидеть-сидеть… а потом р-раз — царевну в жены и полцарства в придачу.

Узнав о наличии в природе средств для чтения книг с экранов, русский Иван воодушевился не на шутку: вот тут-то, подумал он, я и перечитаю все сказки из собрания Афанасьева. И Лавкрафта заодно! Потому что теперь для того, чтобы это сделать, мне вовсе не придется идти в магазин и покупать книжку, занимать ее у знакомых или ругаться с библиотечными бабушками. Он-то, разумеется, тогда даже не подумал о том, что за электронную книжку надо бы заплатить. Сакральное знание о том, чем отличаются платные книжки от бесплатных, пришло намного позже.

Дело в том, что электронные книги (которые файлы, а не устройства), конечно, берутся в интернете не из воздуха. Либо их сканируют энтузиасты, либо их выкладывают на продажу издательские дома. Ну или их перепечатывают вручную — но этот способ, самый распространенный в недалеком прошлом, постепенно сдает позиции. Помнится, еще пару лет назад на досках объявлений вокруг МГУ встречались такие предложения о работе: «Требуется человек, свободно владеющий машинописью, для набора текстов, оплата договорная». Вы думаете, на встрече с работодателем вручали кипу рукописных листов? Ничего подобного — стопку потрепанных книг и ласковую улыбку крысы Шушеры с напутствием: «До среды». Причем книги были действительно потрепаны настолько, что никакие сканеры и «файнридеры» не помогали. Такой способ, кстати, до сих пор остается самым качественным (и самым трудоемким) — потому что тут человеку-машинистке волей-неволей приходится вникнуть в текст. А отсканированные книжки, например, мало кто вообще удосуживается перечитать после обработки программой-распознавателем.

На Западе практически каждая выходящая печатная книга обзаводится своей электронной копией: бизнес этот поставлен на

Вот они — электронные чернила. Множество заряженных двухцветных капсул, свободно плавающих в глицерине.

Единожды заряженная E-ink-страница может держать изображение несколько дней. А вот такие «автономные» странички, с вплетенными тончайшими нитями солнечных батарей, могут показывать текст вечно.

Этой весной в Японии поступила в продажу первая электронная книга с цветным сенсорным дисплеем, способным отображать до 260 тыс. цветов и оттенков. Делает ее компания Fujitsu, называется новинка FLEPia. К сожалению, в ближайший год это чудо техники до российских магазинов вряд ли доедет.

поток и приносит неплохие барыши. Что до матушки России, то Иван предпочитает платить только за то, что может подержать в руках. А электронные книги предпочитает скачивать бесплатно и не находит в этом ничего предосудительного — хотя это в корне неправильно, и в большинстве случаев его наказывают невычитанными текстами со множеством опечаток и орфографических ошибок. А иногда даже отсутствием целых кусков текста.

Есть, конечно, у нас и самоотверженные энтузиасты вроде команды Максима Евгеньевича Мошкова (***www.lib.ru***), которые вручную, с особой тщательностью на протяжении последних полутора лет вычитывают перепечатанные книги. Да, не все. В основном классику — книги, являющиеся народным достоянием и не обремененные авторскими правами (то есть те, за которые платить уже точно никому не надо).

Формат «Цэ»

Конечно, проблема «вычитки текста» — далеко не единственное препятствие, с которым придется столкнуться желающему почитать с экрана. Есть еще проблема форматов. Разные устройства для чтения работают с разными форматами текста — и далеко не все эти форматы на самом деле удобны. Энтузиасты, например, чаще всего загоняют тексты в текстовые форматы TXT, DOC, RTF или в графический формат PDF. Но формат TXT (больше известный как формат программы «Блокнот»), хоть и поддерживается абсолютно всеми читалками, не содержит вообще никакого форматирования, кроме разбиения на абзацы. Об иллюстрациях и думать нечего — даже если вставлять их в текст специально, они будут отображаться как магическая абракадабра из цифр и букв.

Любимый текстовый формат Windows-пользователей — DOC — поддерживается хорошо если половиной представленных на рынке решений. В нем есть минимальное форматирование: переносы, абзацы, выделение жирным и курсивом — но структура документа не поддерживается совершенно. Чуть более продвинутый вариант этого формата, RTF, со структурой уже работает и даже поддерживает комментарии и сноски, которые были внесены в текст до того, как он попал к вам в руки.

Формат PDF хорош тем, что сохраняет первоначальный замысел автора в неизменном виде, ибо по сути мы видим иллюстрацию. На каком бы устройстве ни открывался файл PDF, внутри он окажется неизменным — все увидят одно и то же. В PDF чаще всего «загоняют» научные и журнальные статьи, тесты с большим количеством формул, специальных знаков и иллюстраций. Даже комиксы и мангу удобнее всего читать именно в PDF. Но при всем при этом сегодня не существует ни одной E-ink-читалки, которая бы адекватно работала с PDF: одни не справляются с масштабированием, и приходится постоянно скроллить документ во всех направлениях, другие открывают PDF так долго, что желание почитать улетучивается с каждым поворотом песочных часов… Поэтому, если вы любите PDF, придется вам читать с мерцающих экранов КПК и ноутбуков. Примерно такая же ситуация сложилась и с главным конкурентом PDF — форматом DjVu: он тоже словно рожден для электронных книг, но с ним E-ink-устройства в массе своей не справляются (пока что полноценная поддержка формата DjVu реализована только в читалке **Pocket Book 301 Plus**).

Существует несколько форматов, разработанных специально для электронных книг. Самый распространенный из них — FB2, используемый изначально программами-читалками для КПК, коммуникаторов и смартфонов **Haali Reader**, **iPhone eReader** и т.п. Формат этот очень красивый, в нем сохраняется изначальное форматирование, иллюстрации стоят на своих местах, любо-дорого почитать. До недавнего времени он, правда, был закрытым, но популярность его была так высока, что пару лет назад появились специальные программы для перевода текстов в этот формат. Самая большая библиотека FB2-книг в рунете сегодня — сайт ***www.aldebaran.ru***.

Издательства обычно предлагают на выбор несколько электронных форматов, чаще всего это FB2 или PDF. Но законы рынка (и наглое русское пиратство) вынуждают переходить на закрытые форматы E-ink-читалок — просто потому, что за них Иван еще платит, а за все остальное уже ленится. Стандартная процедура покупки электронной книги у издательства выглядит так: заходим на страницу какого-нибудь Мураками (кому Рю, кому Харуки), выбираем его произведение, затем находим в выпадающем списке поддерживаемых читалок свою, ставим галочку и получаем платную ссылку (обычно оплачивается по SMS). При этом можно быть абсолютно уверенными, что текст, который попадет в итоге в наши руки, будет «конечным продуктом»: то есть прошедшим редактуру, корректуру и верстку и вообще являющимся полным аналогом бумажного издания. Кроме того, такой текст адекватно масштабируется соответствующей читалкой, по ходу чтения в нем можно оставлять комментарии, в том числе и голосовые (например, в новых читалках **Sony**).

Кстати, иногда производители читалок устраивают масштабные акции для поощрения своих покупателей. Вот что сделала, например, компания Sony. Она заплатила **Google**, чтобы те разработали сервис поиска по книгам в формате Sony. Находится эта штука на ***www.books.google.com*** и содержит базу книг на всех языках мира, абсолютно бесплатных для скачивания, но пользователю читалки, скажем, **Orsio** сервис будет бесполезен, ибо формат этих книг распознается исключительно читалками Sony. Ближайший аналог этого сервиса для «всех остальных» — ***www.ebdb.ru***. Он был разработан суровыми русскими программистами и до недавнего времени был известен как **eBoogle**. Дизайн сайта и название чем-то напоминали сервис Book Search от Google, и через некоторое время, когда ребята раскрутились, им пришло предупреждение от представителей Google в США, а затем и от русского представительства, в котором говорилось о незаконном использовании товарного знака Google и о схожем дизайне. Таким образом, нынешний **eBdb** ничем, кроме функционала, не похож на предшественника, но самое главное осталось на прежнем уровне и даже постоянно развивается. Своей базы ресурс не содержит, но имеет адекватный поиск по индексируемым библиотекам. На одной странице мы получаем конкретные ссылки на скачивание разных вариантов одной книги — выбираем нужную и давим на кнопку мыши.

Спасай деревья и бобров — читай с экранов!

Про чтение с монитора компьютера говорить не будем, фанаты есть, но техника это совершенно непортативная. Вот ноутбук или еще лучше нетбук — другое дело, вес не больше полутора килограммов, дисплей от девяти дюймов, понимает любые форматы и работает до десяти часов. В последнее время часто можно видеть в метро и наземном транспорте людей, уткнувшихся носом в какой-нибудь **Acer Aspire One** или **Asus Eee PC**.

Затем по цепочке уменьшения размера у нас идут КПК, которые уже повсеместно вытесняются коммуникаторами, и смартфоны. Вариант компромиссный — самые большие из маленьких дисплеев (до четырех дюймов), специально разработанные программы-читалки, долгое время автономной работы, да к тому же оно еще звонит, проигрыва-

С другой стороны гриба

Корпорация **E-Ink** была далеко не первым разработчиком электронных чернил. Еще в 70-х гг. прошлого века компания **Xerox** занималась разработкой своей электронной бумаги. Руководил исследованиями Ник Шеридан. Именно ему принадлежит патент на тончайшую бумагу из полиэтиленовых сфер, названную «гирикон». Она, кстати, не сильно отличалась от системы E-ink/E-paper: и там и тут использована одна и та же идея двухцветных капсул, каждый «хвост» которых заряжен отрицательно или положительно.

Только если у E-Ink заряженными были только чернила, то у Xerox заряд наносился на саму бумагу: каждая ее капсулка поделена надвое и окрашена в соответствующие цвета. Капсулы плавали в масле между двумя слоями полиэтилена и свободно вращались между ними (пожалуй, даже чересчур свободно — страницы гирикона довольно быстро теряли свою целостность, распадаясь на множество пестрых рисунков). Разработка электронной бумаги инженерами Xerox продолжалась вплоть до 2005 года — а потом ее неожиданно свернули, решив, что изобретение неконкурентоспособно.

ет музыку и в интернет ходит — в общем, медиакомбайн.

В те времена, когда Palm OS еще могла успешно конкурировать с Windows Mobile, наладонники Palm всех моделей были излюбленными устройствами для чтения, особенно выделялся **Palm Tungsten E**, снабженный металлическим корпусом и способный отображать цветные иллюстрации в книгах. Потом «пальмы» были вытеснены с рынка КПК устройствами на Windows Mobile (вариаций множество, в основном предпочитали недорогие решения от **Hewlett Packard** и **Fujitsu Siemens**), которые эволюционировали в коммуникаторы — КПК со встроенным телефонным модулем.

Кстати, о телефонах (а также MP3-плеерах и прочих устройствах с диагональю экрана меньше 2,5 дюймов). Умудряются читать и с них. Не жалея глаз. А ведь в ЖК-дисплеях для формирования изображения используется просвет матрицы, а подсветка осуществляется за счет импульсных газоразрядных ламп. Экран мерцает, от мерцания глаза устают, падает зрение и возникают головные боли. Не говоря уже о том, что хрусталик испытывает дикие нагрузки в попытке сфокусировать на крошечном шрифте. В трясущемся-то вагоне метро!

К счастью, такими экранами выбор читалок не ограничивается: ведь прошло уже целых двенадцать лет с того дня, как ученые Массачусетского технологического института создали приемлемый способ формирования изображения с помощью электронных чернил и была образована компания **E-Ink Corporation**, которая совместно с **Philips** разработала и вывела технологию на рынок. Об электронных чернилах к 2009 году не писал только ленивый. На всякий случай напомним: электронная книга (то есть устройство для чтения этих самых документов) снабжена тонким дисплеем с микрокапсулами, в которые запаяны пигментные частицы, состоящие из двух цветов, черного и белого, и обладающие разными электрическими зарядами (плюс на белой, минус — на черной). В зависимости от подаваемого на каждую капсулу заряда к поверхности матрицы поднимается нужная частица. При отсутствии питания изображение остается на экране не меньше 15 минут — экран поддерживает состояние страницы, не затрачивая энергии на ее отрисовку. Поэтому от одного заряда аккумулятора электронная книга может «перелистнуть» в среднем до 10 тысяч страниц. И если в читалках с TFT-дисплеем (а есть и такие) время работы рассчитывается в часах, то у электронных книг часы заменяются количеством страниц.

Преимущество электронной бумаги перед ЖК-дисплеем очевидно — она не мерцает, так как создает изображение в отраженном свете (как обычная бумага), и экономит энергию, так как потребляет ее только во время перелистывания. Ну и наконец, у электронной бумаги угол обзора шире (180 градусов против 160 у ЖК). Без недостатков, разумеется, тоже не обошлось, и самый главный — инерционность. Чем дольше изображение остается на экране, тем «глубже» оно «впечатывается» в дисплей и заметной подложкой остается на фоне новой страницы, постепенно «разглаживаясь», исчезая. Вот за то, чтобы уменьшить показатель инерционности, и бьются инженеры конкурирующих компаний. Ибо из-за него экран электронной книжки похож на газетную страницу, на которой виден текст оборота.

Отсутствие подсветки тоже часто записывают в недостатки электронных книг. Но разве мама с детства не учила нас, что читать в темноте с фонариком вредно? Для книжных червей на все руки мастера — китайцы уже понавыпускали совместимых с электронными книгами разнообразных фонарей. А вот с недостатком по имени «высокая цена» уже не поспоришь. Не всякий готов выложить 10 с гаком тысяч рублей только за то, чтобы перейти с двухдюймового дисплея телефона на узкоспециализированное устройство. Определенные подвижки есть и в этом вопросе — медленно, но верно цены на читалки падают.

Трогательные книги

Электронные книги с сенсорными дисплеями — это тема для отдельного разговора. Подумайте только, как приятно было бы по ходу чтения делать пометки в электронной книжке — нужное подчеркнуть, лишнее замарать, на полях изобразить пушкинских дам… А потом сохранить все это в отдельный файлик, чтобы «эталонный текст» не портить. Да и вообще удобно — лекции там записывать или номера телефонов… А уж как упрощается управление с сенсорным экраном, это ж вообще ни в сказке сказать, ни пером описать.

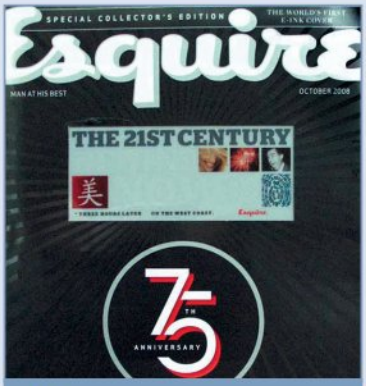
Только вот пока что адекватных воплощений идеи сенсорного «е-бука» в жизнь нет. **Sony Reader 700** грешит темным экраном, **Aquabook** — общей замедленностью реакций… Даже **iRex iLiad**, продукт hi-end-класса, при всей своей заоблачной стоимости не может обеспечить должной функциональности: серенький экранчик, маленький аккумулятор и никакой поддержки русского языка. Впрочем, вот-вот должна появиться новая версия этого устройства — и в ней обещают не только экран просветлить, но и русских, китайцев да арабов уважить полноценной поддержкой «нестандартных» шрифтов. Что ж, будем ждать, надеяться и верить.

Цвет волшебства

Технологии тоже не стоят на месте. В начале марта компания Fujitsu наконец начала серийное производство своих электронных книг **FLEPia**, открыв таким образом для всех любителей читалок мир настоящих иллюстраций и полноцветных комиксов, — книжка способна воспроизводить на своих восьми дюймах экрана 260 тысяч цветов и оттенков. Правда, для производства этого устройства используется уже не сверхэкономичная технология E-ink, а куда более дорогая и в производстве, и в эксплуатации технология ChLCD (холестерические жидкие кристаллы). Основана она на бистабильных жидкокристаллических микроструктурах, способных очень долгое время находиться в одном из двух устойчивых состояний: в одном из них кристалл пропускает свет, в другом — отражает его. Для переключения кристалла из состояния в состояние, так же как в случае с E-ink, используется внешнее электрическое поле, создающееся при подаче напряжения на пару управляющих электродов.

Кристаллы ChLCD почти вдесятеро мельче капсул электронных чернил, и потому раз-

Есть на свете совершенно особенные электронные книги. Такие, как Библия производства Serenity Technologies. Благодаря особой технологии микролитографии 1600 страниц были размещены на поле в 1x1,5 см. Читать такую книгу можно только с помощью специальной ручки-микроскопа со 120-кратным увеличением. Стоит техно-Библия $200.



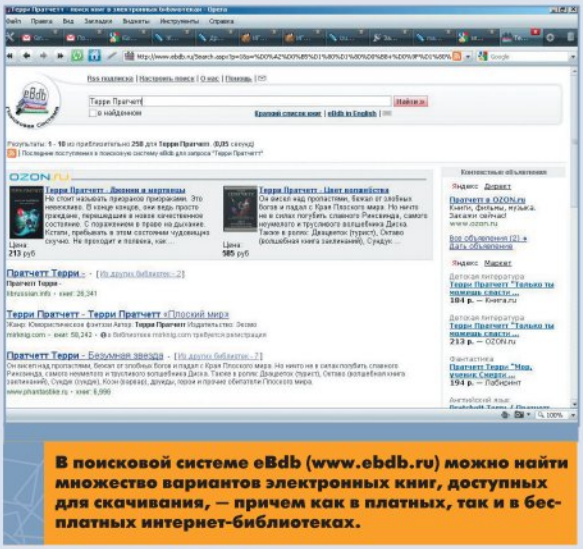
В прошлом году американский журнал Esquire отметил свой 75-летний юбилей, выпустив номер с электронной обложкой. Esquire стал первым изданием, использовавшим технологию электронных чернил.

решающая способность экранов цветных электронных книг куда выше, чем у их монохромных сестер. Но и энергии на одно «перелистывание» тратится куда больше. Кроме того, если к обычной читалке еще как-то можно прикрутить внутреннюю подсветку, то с цветными книжками этот фокус не пройдет: жидкие кристаллы — среда плотная, и просветить ее изнутри физически невозможно. Но самое обидное, что ChLCD — штука ужасно медленная, одну картинку такой экран рисует секунду-две (в то время как монохромная читалка с хорошим процессором легко справляется с задачей за 0,4 секунды). В общем, интересная технология, конечно, но пока что слишком сырая.

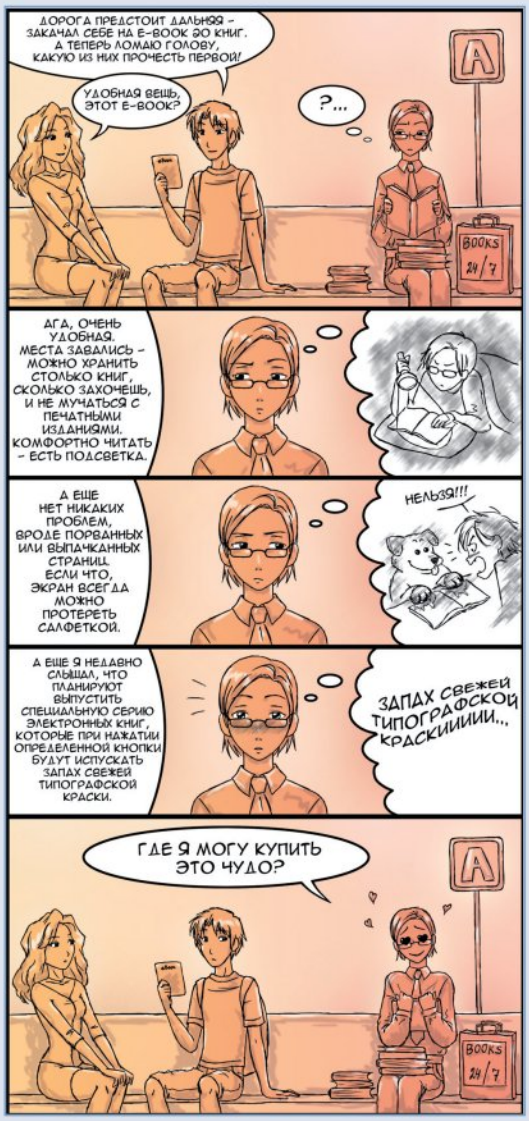
■■■

Скорее всего, я никогда не соберу фамильную библиотеку в том виде, в котором мы привыкли себе ее представлять. И дело даже не в затратности проекта и не в огромных площадях, а в том, что это уже банально никому не нужно. Если даже подшивку «Игромании», занимающую несколько полок, можно выкинуть, закачав в электронную книгу архив номеров в PDF, что уж говорить о книгах? Пока они будут черно-белыми — а в недалеком будущем? Сенсорные цветные гибкие дисплеи на базе электронных чернил в привычном журнальном формате A4, которые можно без опасений скатать в трубочку и сунуть в карман. В которые можно будет загрузить все достояние Ленинской библиотеки одним махом. Хотя…

Возможна ли к XXXI веку ситуация, описанная в трилогии Роберта Торстона «Путь кланов» из вселенной Battletech? Главный герой, Эйден, находит тайник. «Внутри его находилось несколько коробок с настоящими книгами, напечатанными краской на бумаге. Не дискетами, не распечатками, не руководствами, а именно книгами, которые, как утверждала легенда, можно было найти только в квартирах высшего начальства». Ведь «большинство воинов читали лишь от случая к случаю. Технические руководства, военные стратегические предписания да бесчисленные цитаты из Предания — вот и все, что их интересовало». ■



В поисковой системе eBdb (www.ebdb.ru) можно найти множество вариантов электронных книг, доступных для скачивания, — причем как в платных, так и в бесплатных интернет-библиотеках.



topdevice
www.topdevice.ru
TDE 235
МОДЕЛЬ
Новинка
Выходная мощность **40** Вт
Динамики:
• сабвуфер 4″
• сателлиты (3″+1.5″)x2
Управление: громкость, низкие частоты, высокие частоты
Входные разъемы: 3,5 мм стерео + RCA
*2030 руб.
*Рекомендованная розничная цена
Реклама

Если мы сумели заинтересовать вас теорией, то наверняка вы уже задались вопросом: «А на чем, собственно, читать?» Итак, от теории мы переходим к практике и представляем вам тест актуальных электронных книг (на сей раз устройств, а не файлов). Все они похожи и в то же время совершенно разные.

LBook eReader V3new

Технические характеристики: ● **Дисплей:** 6", бумагоподобный (E-Ink VizPlex NEW), 600x800, монохромный, 8 градаций серого ● **Память:** 512 Мб, слот SD (1 Гб в комплекте, 16 Гб макс.) ● **Процессор:** Samsung 2440 ARM 9 200 МГц ● **Операционная система:** Linux OS с возможностью перепрошивки ● **Поддержка форматов:** PDF, DOC, RTF, TXT, FB2 (XML), DjVu, ePUB, PDB, RSS, WOLF, HTML, CHM — напрямую и файлы XLS, PPT после преобразования в WOLF-файл; аудио: MP3; графика: JPG, BMP, GIF, PNG ● **Подключение к ПК:** USB 1.1, шнур в комплекте ● **Аккумулятор и время работы:** Li-Ion 950 мА/ч модели Nokia (BL-5C), 10 000 страниц ● **Габариты:** 184x120,5x9,9 мм ● **Вес:** 240 г (с батареей) ● **Цена:** 12 000 руб.

Обновление уже ставшей популярной модели **V3**, предыдущая версия которой теперь обозначается **V3ext**. Отличия видны невооруженным глазом — и все, как ни странно, в лучшую сторону. Усовершенствованный экран стал светлее, белее и еще больше похож на мелованную бумагу. Благоприятное впечатление возникает с первой же прочитанной страницы. Улучшение программного обеспечения прямо сказалось на быстродействии книги, которая и с предыдущей прошивкой нерасторопностью не страдала, а теперь даст фору даже именитым читалкам от Sony. Комплектация пополнилась фонариком, дабы не скучно было в вечерней тусклой электричке, и DVD с 3000 классических произведений. Помимо основных форматов поддерживаются DOC и HTML, хотя при просмотре HTML картинок вы не увидите, они просто не отображаются.

Что забавно, «нокиевский» аккумулятор **BL-5C** никуда не делся, поэтому некстати разрядившийся телефон всегда можно оживить за счет книги (если аккумулятор у вашего телефона такой же): вынимаем из книги, вставляем в телефон. Обратная ситуация маловероятна — «некстати» LBook V3new сможет разрядиться только после 10 тысяч обновлений страницы.

Управление интуитивно понятное и удобное: под дисплеем расположены кнопки перелистывания страниц и навигации по меню (три из которых являются еще и клавишами быстрого вызова приложений — поиска, калькулятора и содержания). Справа от них находится круг из двух кнопок; та, что поменьше, отвечает за возврат в предыдущее меню, а та, что побольше, — за подтверждение и собственно вызов меню. Кроме того, слева от экрана располагаются две навигационные клавиши, которые позволяют перелистывать страницы. Разберется с LBook V3new даже школьник, которому эта книга может послужить хорошим подарком на окончание учебного года. Ну вы помните: летняя программа по литературе, куда ж без нее.

ИТОГ: Отличное устройство от первопроходца на российском рынке электронных книг. Плюс поддержка стандартных «нокиевских» аккумуляторов BL-5C.

Sony PRS-505

Технические характеристики ● **Дисплей:** 6", бумагоподобный (E-Ink VizPlex NEW), 600x800, монохромный, 8 градаций серого ● **Память:** 192 Мб доступно, слот SD и Memory Stick Duo ● **Процессор:** ARM ● **Операционная система:** нет данных ● **Поддержка форматов:** RTF, TXT, BBeB Book, PDF; аудио: MP3, AAC; графика: JPG, GIF, PNG, BMP ● **Подключение к ПК:** USB 2.0, шнур в комплекте ● **Аккумулятор и время работы:** Li-Ion, 7500 страниц ● **Габариты:** 175x122x8 мм ● **Вес:** 255 г (с батареей) ● **Цена:** 12 000 руб.

Еще одно обновление. К предыдущей модели, **Sony PRS-500**, было много претензий (главная — то, что она официально не продавалась в России), тем не менее она смогла задать высокую планку для всех последующих электронных книг — даже в том, что касается внешности. **Sony PRS-505** устанавливает новый рекорд по всем направлениям: книгу в тонком цельнометаллическом корпусе просто не хочется выпускать из рук. Удобный и, что самое главное, не толстый чехол из кожзама легко отстегивается, так как теперь книга крепится к нему двумя штырьками (а не круглой здоровенной металлической блямбой, как раньше).

Экран 505-й модели выполнен по той же усовершенствованной технологии **E-ink VizPlex**, что и экраны **LBook eReader V3new** и **Orsio b731**, — а это значит, что он стал белее, светлее и менее инерционным, чем был у PRS-500. Правда, экран этот все же притормаживает и следы от предыдущей страницы после перерисовки на некоторое время остаются и, разглаживаясь, оставляют легкое ощущение свежей утренней газеты.

Управление тоже подверглось апгрейду. После того как ряд из 10 цифровых кнопок переехал из горизонтального в вертикальное положение справа от экрана, управлять списками стало удобнее. Но дублирование (а тем более — затраивание) кнопок перелистывания, на наш взгляд, совершенно ни к чему. Хотя многие находят это удобным. Функции остальных элементов управления не очевидны — разобраться методом научного тыка, конечно, можно, но приготовьтесь, что это займет некоторое количество времени, — машинка особой скоростью мышления не отличается. Проще сразу прочесть инструкцию.

Сказывается неспешность PRS-505 и в работе с PDF и картинками, так что любителям комиксов и манги вместе с этой электронной книгой можно посоветовать приобрести абонемент на йогу — для развития душевного спокойствия. Функционал Sony PRS-505 минимален: чтение нескольких форматов, просмотрщик картинок да возможность слушать аудиокниги.

ИТОГ: При всех своих недостатках Sony PRS-505 — эталонная электронная книга, хотя практически все прелести сводятся к внешнему виду и тактильным ощущениям. Но ведь и бумажные книги мы любим именно за это. Есть и еще один повод порадоваться: в скором времени Sony PRS-505 наконец появится в России официально. Ждем не дождемся.

Orsio b731

Технические характеристики ● **Дисплей:** 6", бумагоподобный (E-Ink VizPlex NEW), 600x800, монохромный, 4 градации серого ● **Память:** 512 Мб, слот SD ● **Процессор:** Samsung S3C2440 ARM9 400 МГц ● **Операционная система:** Linux 2.6.18 с возможностью перепрошивки ● **Поддержка форматов:** RTF, TXT, HTML, PDF, FB2, DjVu, ZIP; аудио: MP3; графика: JPG, PNG ● **Подключение к ПК:** USB 2.0, шнур в комплекте ● **Аккумулятор и время работы:** Li-Ion, 1000 мА/ч, до 50 ч чтения ● **Габариты:** 188x118x8,5 мм ● **Вес:** 176 г (с батареей) ● **Цена:** 13 000 руб.

Мощный 400-МГц процессор и улучшенная технология E-ink VizPlex сотворили чудо. Предыдущие модели читалок Orsio — **b721** и **b721+** — были очень медленными, новое же устройство работает необычайно быстро. О преимуществах E-Ink VizPlex мы уже говорили, а благодаря новому процессору **Orsio b731** стала вести себя значительно быстрее при работе с ресурсоемкими форматами. Не говоря уже о том, что обычные тексты на этой книге буквально летают.

Немудрено, что b731 стала топовой моделью в линейке электронных книг Orsio. Работать с ней одно удовольствие. Тонкий пластиковый корпус с мягким покрытием soft-touch приятно лежит в ладонях, и эта книга — одна из самых легких в своем классе. Общее впечатление портит лишь кожаный чехол, в котором книга смотрится как мышь в валенке, — настолько он громоздкий и толстый. Единственное ему оправдание — выдвижная ножка, на которой, как на подставке, можно установить книгу на столе. Но опять же конструкция не продумана — ставить разрешено только вертикально. И это притом что статьи в PDF намного удобнее читать в горизонтальной проекции. В общем, чехол не получился. Как и элементы управления. Если пятипозиционная клавиша — верх минимализма — отлично справляется со своими обязанностями, то все остальные кнопки мелкие и утоплены в торцы. Мало того что на ощупь их не сразу найдешь, так еще и не сразу понятно, что за символы на них выгравированы. И разъем для наушников — 2,5 мм. Это также не добавляет радости.

Из приятного: Orsio b731 поддерживает ZIP-архивы, и в них можно помещать текстовые файлы (правда, нельзя класть PDF и DjVu). Обрабатываются они встроенным архиватором, и при чтении документа из архива доступны все те же функции, что и вне его. Как приятный бонус в память книги загружено почти 60 Мб школьной классики. Правда, без должного форматирования. Например, вы помните, с чего начиналась «Война и мир»? Правильно, с французского, который в предложенной нам версии практически не переведен сносками… Ну и так, по мелочи, есть к чему придраться.

ИТОГ: Orsio b731 — хорошая электронная книга. Легкая (не только по весу, но и в освоении), быстрая, с отличным экраном и возможностями. Да, дурацкий чехол — но можно сразу его выкинуть; да, наушники 2,5 мм — но есть в продаже приличные Sennheiser. Главное — скорость работы и удобство использования, которые есть далеко не у всех конкурентов.

Ectaco jetBook

Технические характеристики ● **Дисплей:** 5", TFT, 480x640, монохромный, 16 градаций серого ● **Память:** 112 Мб, слот SD (2 Гб максимум) ● **Процессор:** нет данных ● **Операционная система:** нет данных ● **Поддержка форматов:** TXT, PDF, FB2; аудио: MP3; графика: JPG, PNG, GIF, BMP ● **Подключение к ПК:** USB 2.0, шнур в комплекте ● **Аккумулятор и время работы:** Li-Ion, 2800 мА/ч, до 20 ч чтения ● **Габариты:** 153x110x13 мм ● **Вес:** 210 г (с батареей) ● **Цена:** 11 000 руб.

Очень интересное устройство. Да-да, совершенно серьезно. Интересно оно прежде всего нестандартным подходом к концепции электронной книги. Мы тут все расписывали преимущества технологии E-ink VizPlex. Забудьте. У **jetBook** дисплей ЖК, и выполнен он по всем привычной технологии TFT. Это как если взять КПК с монохромным дисплеем, добавить дюймов диагонали, кнопок там всяких, выкинуть Windows Mobile, заточив то, что осталось, под чтение, и вуаля — читалка готова.

Просто? Да не очень. Тошибовский экран, который использован в jetBook, — надежный и проверенный, разработан специально для систем, в которых надо считывать с экрана информацию, в частности для электронных книг. По сравнению с обычными TFT-дисплеями имеет несколько преимуществ: угол обзора 180 градусов, отсутствие подсветки (дает целых два плюса: меньше устают глаза, на 40-50% уменьшается энергопотребление), повышенная контрастность и отсутствие бликов. Как данность технологии полностью отсутствует инвертирование экрана (когда белое на мгновение становится черным и наоборот) и эффект подложки. Взамен присутствует скоростное отображение текста при перелистывании страниц — jetBook даже быстрее, чем **Orsio b731**. Минус, который иногда бросается в глаза, — недостаточная четкость шрифтов. Со шрифтами связана еще одна проблема: на выбор их представлено всего два, Arial и Verdana, и оба они без засечек.

Еще один огрех технологии ЖК — малое по сравнению с электронной бумагой время автономной работы. В памяти книги мы отыскали «Оливера Твиста» в оригинале, и jetBook перелистывал его страницы 20 часов подряд. А потом умер. 20 часов — это мало, за это время читалка перелистнула всего 3600 страниц (с периодичностью раз в 20 секунд). А минимальный показатель электронной книги на базе E-ink — 7500 страниц. И только перелистываний! К тому же jetBook теряет энергию постоянно, даже если просто показывает статичную картинку...

Ну и конечно, **Ectaco** не был бы Ectaco, если бы не встроил в свою электронную книгу мультиязычный словарь. Работает просто: во время чтения нажатие на клавишу «1» активирует режим перевода, остается выбрать нужное слово. Кстати, вы заметили, что на каждой клавише помимо цифр присутствуют буквы? Клавиатуру с поддержкой T9 можно использовать для быстрого поиска по тексту. А еще помимо стандартного MP3-плеера имеется отдельный плеер для аудиокниг.

ИТОГ: Устройство, несомненно, найдет своего покупателя, но преимущества ЖК-экрана меркнут, стоит только поместить Ectaco JetBook между двух книг на базе технологии E-ink, например Sony PRS-505 и Orsio b731. На наш взгляд, создание электронных книг на базе ЖК-экрана — тупиковая ветвь развития.

PocketBook 301 Plus

Технические характеристики ● **Дисплей:** 6", бумагоподобный (E-Ink VizPlex NEW), 600x800, монохромный, 16 градаций серого ● **Память:** 512 Мб, слот SD ● **Процессор:** Samsung S3C2440 AL40 400 МГц ● **Операционная система:** Linux с возможностью перепрошивки ● **Поддержка форматов:** TXT, DOC, HTML, RTF, PDF, DjVu, CHM, FB2, ePUB, PRS; аудио: MP3; графика: JPG ● **Подключение к ПК:** USB 2.0, шнур в комплекте ● **Аккумулятор и время работы:** Li-Ion, 1000 мА/ч, до 50 ч чтения ● **Габариты:** 188x118x8,5 мм ● **Вес:** 176 г (с батареей) ● **Цена:** 13 000 руб.

Эта читалка очень похожа на **Orsio b731**. И немудрено, ведь **PocketBook 301 Plus** так же, как и Orsio, использует техническую базу одной из версий устройств **Netronix Inc.**, которая также известна под именами **Explay**, **DigiBook** и **CyBook**. Но, к счастью, это не вторая Orsio — да и ни к чему нам два одинаковых устройства. Основная особенность PocketBook 301 Plus — это ее прошивка, разработанная собственными программистами, которая дает возможность управлять книгой при помощи лишь одной пятипозиционной клавиши.

А внутри… игры, мини-органайзер с возможностью создавать заметки, калькулятор, программа для работы с RSS-потоками (предназначенная для ПК, но позволяющая скачивать потоки в электронную книгу). И еще полноценная поддержка формата DjVu, высокая скорость работы с DOC и HTML и поиск по любым документам. Но и это еще не все. Англо-русский словарь не желаете? Получите и распишитесь. Пользоваться удобно, работает адекватно и быстро (на официальном сайте есть и другие словари).

Ощущения от электронной книги похожи на впечатление от Orsio — но только тактильные. Прочий восторг словами не передать. Вы видели дизайн менюшки? А попробуйте поменять его на один из предустановленных — да вы выбрать не сможете, какой красивее! А на сайте ***www.pocketbook.com.ua*** еще ведь можно скачать программу для создания собственных иконок и заставки, которые будут радовать вас при включении устройства не один день.

Меню идеальное — все действия производятся с помощью пятипозиционной кнопки, и с нее же происходит набор текста. Это действительно удобно. Процитируем общественное мнение: PocketBook 301 Plus — единственная книга с продуманной и удобной виртуальной клавиатурой.

ИТОГ: Похожа на Orsio b731, но намного функциональнее, с более гибкой персонализацией.

Amazon Kindle 2

Технические характеристики ● **Дисплей:** 6", бумагоподобный (E-Ink VizPlex NEW), 600x800, монохромный, 16 градаций серого ● **Память:** 2 Гб, слот отсутствует ● **Процессор:** нет данных ● **Операционная система:** нет данных ● **Поддержка форматов:** AZW, TXT, MOBI, PRC, PDF, HTML, DOC, аудио: MP3; графика: JPG, GIF, PNG, BMP ● **Подключение к ПК:** USB 2.0, Wi-Fi ● **Аккумулятор и время работы:** нет данных ● **Габариты:** 200x130x9 мм ● **Вес:** 290 г (с батареей) ● **Цена:** $359

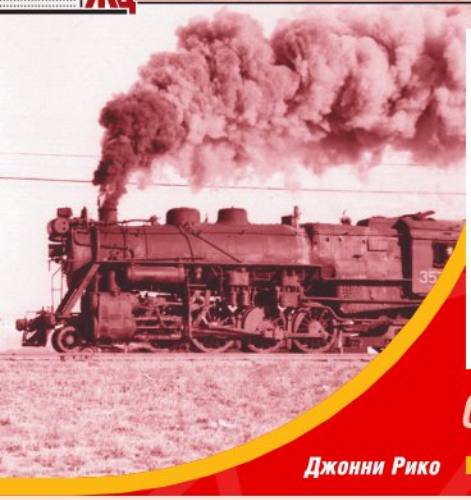
Эта книга несколько выбивается из общего ряда. Дело в том, что она официально не продается в России. Вы спросите, зачем же мы тогда стали ее тестировать? Затем, что это прекрасная железка, и она стоит того, чтобы помучиться, заказывая ее на **Amazon.com** и доверяясь международной почте.

По сравнению с первой версией Kindle 2 заметно эволюционировала: корпус стал тоньше и легче, экран, напротив, увеличился и научился передавать не 4, а целых 16 градаций серого. Страшные кнопки, занимавшие собой 60% площади устройства, стали миниатюрными и удобными. Оригинальное, но неудобное колесо прокрутки заменено привычным пятипозиционным джойстиком. И самое приятное — емкость аккумулятора увеличилась на четверть.

Новая Kindle 2 легко работает с множеством форматов (включая свой собственный), понимает DjVu (но почему-то совершенно не умеет работать с PDF), имеет встроенный словарь и программку для составления заметок по ходу чтения и даже умеет… читать книги вслух. Правда, пока только на английском языке. Зато со всеми остальными языками работает без оговорок — и не верьте слухам о том, что Kindle 2 не поддерживает русский. Поддерживает. Но только в том случае, если текст записан в кодировке UTF-8.

А главное: Kindle 2 — это не просто книга, а настоящий комбайн. Она умеет выходить в интернет через Wi-Fi и 3G (последнее доступно пока только в Америке и Европе), самостоятельно скачивает RSS-потоки и поддерживает набирающий на Западе сервис **Newspaper Today** — ежедневно пополняемую базу данных в интернете, через которую можно покупать свежие электронные версии любимых газет и журналов. Всех этих прелестей нам, конечно, оценить не удалось. Все-таки Москва — не Нью-Йорк и даже не Питер, и 3G у нас не пахнет. Зато почитать френдленту и посмотреть прогноз погоды с помощью электронной книги — это запросто, это и в столице можно.

ИТОГ: Самое функциональное устройство из всех попавшихся в наши цепкие лапы. Но тем не менее не самое лучшее: все-таки отсутствие поддержки PDF удручает. Kindle 2 обязательно понравится любителям почитать свежие новости за чашечкой кофе и сведет с ума гаджетоманов: если верить нашим заокеанским коллегам из Gatgetzan, для Kindle 2 вот-вот будет выпущен development kit — и тогда-то его обязательно превратят в первый КПК на электронной бумаге.



На всех парах

Система парового охлаждения видеокарт Sapphire Vapor-X

Джонни Рико

Никогда еще проблема охлаждения компьютерных компонентов не стояла так остро, как сейчас. Целые команды специалистов по холодильным технологиям денно и нощно изобретают новые способы отвода тепла от греющихся, как печки, центральных и графических чипов — и все ради одной цели: чтобы мы могли спокойно чинить безобразия в виртуальных мирах, отстреливать монстров, спасать принцесс… в общем, предаваться любимому делу, не опасаясь перегревов.

Синдром высокой температуры был присущ уже самым первым компьютерам — ощетиненные электронными лампами, эти огромные шкафы выделяли неимоверные объемы тепла. В помещении для пращура современных персоналок **ENIAC** даже пришлось устанавливать потолочные вентиляторы, чтобы дедушка не температурил. Была, правда, в истории компьютерной индустрии короткая эпоха домашних компьютеров, которые обходились без принудительного охлаждения (например, легенда игрового мира ZX Spectrum прекрасно работал без кулеров), но она быстро закончилась с появлением IBM PC.

Уже с первых моделей персоналок инженерам пришлось вспомнить про вентиляторы в помещениях для первых электронно-вычислительных машин. Поначалу проблема охлаждения не требовала столь радикальных мер и небольшие пропеллеры в блоках питания успешно с ней справлялись. Но уже довольно скоро (всего-то лет через десять — ничтожно малый срок с точки зрения исторической науки) многолопастные вентиляторы пробрались сначала на центральные процессоры, а потом и на графические чипы, задыхающиеся от собственного тепловыделения.

Производители железа противостояли ползучему наступлению вентиляторов как могли. Сначала на нагревающиеся сверх всякой меры чипы ставили крупные радиаторы. Когда перестали справляться и они, в ход пошли кулеры всех сортов и размеров — большие и маленькие, быстрые и медленные. С тех пор компьютерщики забыли смысл слова «тишина» — для них главным признаком жизни компьютера стал шум от его многочисленных пропеллеров, по громкости не уступающих иному индустриальному фену. Все так привыкли к звукам, что даже невооруженным ухом улавливают непривычные обертоны в завываниях лопастей, издаваемых какой-нибудь «мечтой Карлсона» на центральном процессоре. Никто даже не заметил, как наша игровая жизнь оказалась в полной зависимости от кулеров.

Мокрое дело

Но выход из пропеллерного рабства есть — благо вопросы эффективного теплосъема инженеры из смежных областей решают уже очень давно. Один из возможных вариантов — использовать вместо воздуха жидкость (подойдет обычная вода). Для этого нужно взять так называемый водоблок, установить его на нагревающийся элемент (процессор центральный, одна штука) и пропустить через него воду (жидкость для охлаждения в этом случае нужно называть научным термином «хладагент» или «рабочее тело»). Чип, словно примус, будет подогревать жидкость в водоблоке и постарается довести ее до кипения. Но если горячую воду вовремя заменить на холодную, чип будет продолжать свои бесплодные попытки, причем его температура почти не изменится. Правда, для охлаждения воду придется перекачать из водоблока в другую емкость, для чего потребуется помпа с отдельным питанием.

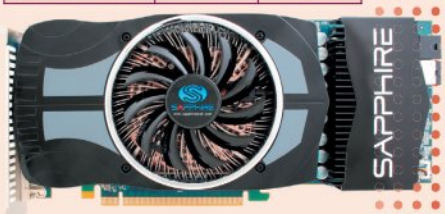
Такая конструкция выглядит довольно неуклюже (от емкости к водоблоку нужно протянуть два гибких шланга), но зато она более эффективная, чем воздушное охлаждение. Справедливости ради стоит сказать, что в этой схеме также наличествует вентилятор, который охлаждает резервуар с жидкостью. Но ему не требуется такая сумасшедшая скорость вращения, а значит и шума он издает гораздо меньше.

Еще один вариант водяного охлаждения — это тепловые трубки, изобретенные для работы на ядерных реакторах в космических аппаратах. Вместо того чтобы хранить жидкость в отдельном резервуаре, можно просто заключить ее в трубку, один конец которой установить где погорячее, а другой постоянно охлаждать. В результате на горячем «полюсе» трубки хладагент будет испаряться, а в холодной ее части — конденсироваться. Далее в дело вступит закон всемирного тяготения: охлажденная жидкость просто стечет вниз, как дождевые капли по стеклу, и

Тестовый стенд	
CPU	Intel Core i7-920 2,66 ГГц
RAM	4 Гб 1333
Motherboard	Foxconn Renaissance
HDD	Seagate SATA II 320 Гб

HD 4850		
Tom Clancy's HAWX		
	1680x1050	1920x1080
AA x4 AF x16	65	58
AA x8 AF x16	50	44
Crysis		
	1680x1050	1920x1080
AA x4 AF x16	29,71	25,92
AA x8 AF x16	29,58	20,05
DMC 4		
	1680x1050	1920x1080
AA x4 AF x16	56,55	50,8
AA x8 AF x16	40,71	37,31

HD 4870		
Tom Clancy's HAWX		
	1680x1050	1920x1080
AA x4 AF x16	73	68
AA x8 AF x16	64	50
Crysis		
	1680x1050	1920x1080
AA x4 AF x16	39,2	37,2
AA x8 AF x16	33,8	21,01
Devil May Cry 4		
	1680x1050	1920x1080
AA x4 AF x16	66,88	62,3
AA x8 AF x16	54,12	51,03



вновь попадет на «печку» чипа, где нагреется до парообразного состояния. Остановить этот бесконечный процесс может только всесильная кнопка Power на вашем компьютере.

Пытливый ум сразу задастся вопросом — неужели тепловые трубки должны располагаться строго вертикально? Конечно, нет, если использовать капиллярный эффект — простое физическое явление, благодаря которому хладагент может течь в любых направлениях. Чтобы представить, как это выглядит, вспомните, как вы в детстве окунали кусочек рафинада в чай и жидкость сама поднималась по нему. Используя этот принцип, можно придавать тепловым трубкам какую угодно форму и эффективно охлаждать самые горячие элементы компьютера одной системой.

Нетуманные перспективы

Но как подсказывает практика, даже самые успешные изобретения могут быть улучшены, и системы охлаждения не являются исключением. Профессора рефрижераторных наук решили развить идею тепловых трубок и придумали новое устройство — испарительную камеру, которую в технической литературе также иногда называют романтическим термином «камера туманов». Именно такая система охлаждения будет использоваться в видеокартах **Sapphire Vapor-X**, построенных на основе чипов **ATI Radeon HD 4800**.

Испарительная камера — это маленький металлический ящик, в котором, как и в тепловой трубке, происходит испарение и конденсация хладагента. Хитрость в том, что в камере очень мало места — холодная и горячая поверхности находятся совсем близко друг к другу. В таких условиях воспроизвести рабочий цикл тепловой трубки совсем непросто.

Инженеры Sapphire подошли к проблеме со всей серьезностью: для начала они создали в испарительной камере Vapor-X вакуум, чтобы охлаждающей жидкости было легче испаряться. Затем они покрыли стенки камеры пористым материалом, способным выдерживать высокие температуры и обеспечивать капиллярный эффект. Ну а напоследок они закачали в прототип камеры воду, поставили ее на печку и зажгли газ. Эксперимент, конечно же, закончился провалом, так как на конструкцию нужно было установить хоть плохонький кулер, отводящий излишки тепла.

Когда оплошность устранили, камеру туманов водрузили на графический чип и сели смотреть на результаты. На этот раз все прошло без сучка и задоринки — хладагент послушно испарялся на «полу» камеры, примыкающей к горячему чипу, оседал на «потолке», а затем, охладившись, спускался вниз по стенкам, пронизанными капиллярными отверстиями. Получилась этакая иллюстрация пресловутому «круговороту воды в природе», принцип которого известен каждому школьнику.

Шутки шутками, но испарительная камера получилась значительно удобнее в эксплуатации, чем тепловая трубка, — ведь она плоская и может устанавливаться прямо на чип. Ее не нужно заправлять хладагентом, как в случае с классическим водяным охлаждением. Наконец, она настолько мала по размеру, что человек несведущий ее просто не заметит.

При этом эффективность новой технологии столь высока, что для отвода тепла от испарительной камеры можно использовать даже медленный вентилятор, не терзающий уши пользователей. Нужно только приготовиться к заботливым замечаниям друзей: «У тебя, кажется, на видеокарте кулер сдох!»

Vapor-X: на всех парах!

Система охлаждения Vapor-X (кстати, очень занятное название: само по себе означает «пар», а звучит как *viper* — «гадюка») с испарительной камерой будут устанавливать на новую линейку видеокарт **Sapphire Radeon HD 4850** и **4870**.

Даже внешне эти видеокарты выглядят более стильно, чем многоэтажные «кирпичи» с воздушными кулерами. Похоже, к созданию экстерьера линейки Sapphire привлекли индустриального дизайнера, который расположил в центре крупный вентилятор с одиннадцатью лопастями и заключил его в плавные обводы овальной крышки, прикрывающей радиаторы и печатную плату. Несмотря на то, что на видеокарту пользователи обычно смотрят всего два раза — при ее установке в компьютер и при замене на новую, — им будет приятно осознавать, что внутри их игровой машины располагается столь симпатичный девайс. Видимо, создатели карты думают так же — иначе они не расположили бы прямо на вентиляторе синий светодиод, мягко подсвечивающий логотип Sapphire.

Младшая модель линейки, Sapphire HD 4850, комплектуется 512 Мб памяти типа GDDR3. Тактовая частота ядра составляет 625 МГц, а памяти — 933 МГц. «Семидесятая» модель, в свою очередь, станет первой из «сапфиров» с памятью GDDR5. Она будет выпускаться в двух вариантах — с 1 Гб и 2 Гб. Частота ядра значительно выше — 750 МГц, в то время как память работает на частоте 900 МГц.

На всех картах линейки устанавливается встроенный видеодекодер UVD (Unified Video Decoder), призванный снизить нагрузку на центральный процессор и обеспечить быстрое декодирование видео высокого разрешения. Карточки совершенно всеядны в плане подключения к монитору — на выбор предлагаются разъемы HDMI, DVI и VGA. Как полагается всем приличным современным видеокартам, обе модели могут работать в «двухголовом» режиме — с двумя мониторами одновременно.

Новая система охлаждения отлично справляется со своими обязанностями — температура графического чипа во время тестов не поднималась выше 60 градусов, при этом в 2D-режиме громкость работы вентилятора не превышает 20 децибел. Максимальный уровень шума, который издает видеокарта только под экстремальной нагрузкой, не превысит 38 децибел, что гораздо тише, чем для систем аналогичной производительности с воздушным охлаждением.

Однако дело не только в снижении шума. Если благодаря более эффективной системе охлаждения карточка меньше нагревается, значит меньше ее износ. А следовательно, она дольше продержится на боевом посту в вашем компьютере, экономя таким образом наши деньги. Несмотря на то, что одного наличия системы Vapor-X было бы вполне достаточно для вау-эффекта, инженеры Sapphire решили присовокупить к ней новые теплоотводящие дроссели (сиречь радиаторы) Diamond Black, снижающие нагрев элементов карты и продлевающие и без того увеличенное время жизни видеокарточек еще на 10-15%.

Модель HD 4850 можно сегодня купить за $199, HD 4870 (в комплекте с 2 Гб памяти) — за $299.

■■■

Sapphire Vapor-X HD 4850 и HD 4870 показали себя с лучшей стороны. Они почти не шумят, мало нагреваются и приятно удивляют в синтетических тестах, запросто доказывая преимущество разгона под водяными «парами».

Технология Vapor-X, в свою очередь, сходу показывает свою эффективность: испарительная камера не требует обслуживания, об уровне охлаждающей жидкости можно не беспокоиться — как можно не беспокоиться и о том, что ценный чип расплавится от перегрева. ■

Система охлаждения видеокарт Vapor-X выглядит куда компактнее, чем ее воздушные конкуренты. Кулер меньше, радиатор скромнее, а для того, чтобы разглядеть камеру туманов, придется еще тщательно приглядываться к видеокарте.

HARD@IGROMANIA.RU

ВЕТРЕНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Новая линейка от Cooler Master

Николай Жогов

Лето — непростой сезон для всех компьютерщиков, а в особенности для игроков: им приходится спасать от жары не только себя, но и свои системные блоки. Корпуса с эффективным охлаждением в это время становятся особенно актуальными, и компания Cooler Master этим умело пользуется: приманки уже расставлены по прилавкам и дожидаются своего владельца. В июне в продажу, наконец, поступает новая линейка корпусов «штормового охлаждения»: **Storm Sniper** (цена около 8000 руб.), **HAF 922** (в районе 3500 руб.) и **Gladiator 600** (приблизительно 1700 руб).

Локальный шторм

Как спасти от перегрева систему вроде 3-way SLI под разгоном + Core i7 на 4 ГГц? Можно сделать открытый стенд, облепив материнку вентиляторами и повесив ее на стену, а можно отдать этого монстра под чуткую опеку корпуса **Storm Sniper**. Изначально суровые потоки ветра организуются в нем посредством двух 200-мм вентиляторов с синей подсветкой, расположенных на передней и верхней стенках, а также при помощи 120-мм кулера, находящегося сзади. Если кому-то этого покажется мало, то у Sniper имеются посадочные места под одну 200-мм вертушку или пару 120-мм вертушек на боковую панель и 140-мм ветродуй на дно. Контролировать скорость вращения вентиляторов и отключать назойливую подсветку по ночам можно с помощью специального регулятора, вынесенного на панель управления. Фанаты систем водяного охлаждения, кстати, тоже обиженными не останутся: на задней стенке нашлось место для специальных отверстий под шланги.

Чтобы воздух не застаивался внутри корпуса, разработчики решили наделать в нем дырок везде, где это только возможно: перфорации подверглись все панели и даже заглушки для слотов расширения. Как следствие, даже с отключенными вентиляторами Sniper позволяет удерживать температуру своих внутренностей на приемлемом уровне. Корпус этот очень просторный, хотя и относится к семейству midi-tower: ширина — 25 см, так что без труда влезет даже самый массивный кулер, длинные видеокарты — также не проблема. В интерьере корпуса сразу угадывается фирменный стиль Cooler Master: эффектный дизайн, повсюду безвинтовые крепления, БП — на дне. Впрочем, все это справедливо и для двух других рассматриваемых нами корпусов.

Путь миниатюризации

В прошлом году на свет появился изрядно нашумевший корпус **HAF 932** — всем он был хорош, вот только стоил дорого, а размеры были слишком уж большими. Инженеры Cooler Master мнение общественности учли и выпустили **HAF 922** — корпус не менее красивый, но размерами поменьше. Материнские платы E-ATX в него не помещаются, да и вентиляторы у новинки поскромнее, но запоминающаяся внешность и великолепное охлаждение по-прежнему на месте.

Внешне HAF 922 и Storm Sniper разительно отличаются друг от друга: первый брутален, выполнен в милитари-стиле, а второй, напротив, выглядит доброжелательно. Однако если заглянуть внутрь, то можно прийти к выводу, что разница между функционалом корпусов минимальна: у HAF 922 отсутствует регулятор скорости вентиляторов, а сами кулеры отбрасывают красное свечение, но в остальном корпуса практически идентичны. Системы охлаждения у них одинаковые, разница в размерах минимальна. Storm Sniper может слегка обходить собрата по эффективности из-за боковых панелей с большим числом отверстий, но в принципе горячим системам будет одинаково уютно в обоих корпусах.

Античный боец

Gladiator 600 — самая простая модель из троицы. Любоваться тут особо нечем, да и очень мощные конфигурации в этом корпусе лучше не собирать. Он приглянется покупателям, не желающим тратить большие деньги на шасси. Gladiator 600 на 5 см уже, чем HAF 922 и Sniper, но его размеров все равно хватает для большинства сборок. Вентиляторов в корпусе всего два, и они маленькие: спереди разместилась вертушка размером 120 мм, а сверху — 140 мм. Однако для средней конфигурации и этого будет достаточно, а в случае чего в корпус можно дополнительно установить еще три вентилятора. Систему креплений слегка упростили, но она по-прежнему позволяет собирать компьютер за считанные минуты. Корпус доступен в двух исполнениях: с прозрачным окошком на боковой панели (модель RC-600-KWN1GP) и без него (RC-600-KKN1GP). ■

Хорошо забытое старое

Обзор видеокарты Leadtek WinFast GTS 250

Иван Нечесов

Технические характеристики ● **Графический процессор:** NVIDIA GeForce GTS 250 (G92) ● **Техпроцесс:** 55 нм ● **Площадь ядра:** 230 мм² ● **Количество транзисторов:** 754 млн ● **Шейдерные процессоры:** 128 ● **Текстурные блоки:** 64 ● **Блоки растеризации:** 16 ● **Частота чипа:** 738 МГц ● **Частота памяти:** 2200 МГц ● **Частота шейдерного домена:** 1836 МГц ● **Память:** 1 Гб, GDDR3 ● **Шина памяти:** 256 бит ● **Версия DirectX:** 10 ● **Задняя панель:** HDMI, DVI, ТВ-выход ● **Интерфейс:** PCIe 2.0

В последнее время **NVIDIA** повадилась выпускать видеокарты, которые по сути своей ничем не отличаются от предшественниц. Графический процессор **G52** вот уже полтора года используется в платах с разными названиями. Так получилось и с **GeForce GTS 250**: NVIDIA просто переименовала **GeForce 9800 GTX+** в GeForce GTS 250, попутно упростив печатную плату. Но так ли это плохо?

Работа над ошибками

Пока NVIDIA возилась с G52, основной конкурент — **AMD** — успел выпустить четыре видеочипа: **RV670**, **RV770**, **RV730** и **RV740**. По идее, графическая архитектура видеокарт от NVIDIA должна была сильно устареть, но нет — судя по характеристикам, **GeForce GTS 250** вполне конкурентоспособен. От **GeForce 8800 GTS** ему досталась укороченная печатная плата, один шестиштырьковый разъем дополнительного питания и энергопотребление до 150 Вт. От GeForce 9800 GTX+ — поддержка 3-Way SLI.

Рабочие частоты ядра, памяти и блоков потоковых процессоров составляют, соответственно, 738, 2200 и 1836 МГц. Но при желании можно найти разогнанные версии GTS 250 — такие модели уже успели представить многие производители.

Leadtek WinFast GTS 250 отличается от эталонной платы фирменной двухслотовой системой охлаждения: она заметно эффективнее и не так шумит. В компьютерных магазинах можно найти GTS 250 с 512 Мб, 1 Гб и 2 Гб памяти. По соотношению цены и производительности наиболее интересна 512-мегабайтная модель, а вот на GTS 250 с 2 Гб лучше не тратиться: первые тесты показали, что от дополнительных полутора гигабайт толку мало.

Результаты тестов

В синтетическом тесте графики **3DMark06** GTS 250 в исполнении Leadtek продемонстрировала результат на уровне GeForce GTX 9800+ и **Radeon HD 4850**, что вполне ожидаемо — видеокарты находятся примерно в одном ценовом диапазоне.

Для игр новинка подходит отлично: даже при максимальных настройках качества плата обеспечивает приемлемый уровень fps. По производительности она находится между AMD Radeon HD 4850 и **Radeon HD 4870**. При полноэкранном сглаживании в разрешении 1920x1200 дополнительная память позволяет GTS 250 на равных тягаться с Radeon HD 4870. Правда, задиранием настроек лучше не увлекаться: производительность заметно ограничена стареньким графическим процессором, на высоких разрешениях играть становится невозможно.

■■■

Упрекать NVIDIA за использование старой архитектуры в новой видеокарте бессмысленно — GeForce GTS 250 отлично подходит игрокам с ограниченным бюджетом. К счастью, никто не стал заламывать цены: GTS 250 с 512 Мб стоит заметно дешевле Radeon HD 4870 с 512 Мб (5000 руб. против 6500 руб.). ■

3DMARK06			
	SM2.0	SM3.0	CPU
Leadtek WinFast GTS 250	6599	7749	15250

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ		
Crysis 1.2.1		
	AA x4, AF x16	AA x8, AF x16
High, 1680x1050	32,29	26,64
High, 1920x1080	27,69	20,96
Devil May Cry 4 (SC2)		
	AA x4, AF x16	AA x8, AF x16
1680x1050	81,16	65,06
1920x1080	75,06	54,94
Tom Clancy's HAWX		
	AA x4, AF x16	AA x8, AF x16
High, 1680x1050	231	112
High, 1920x1080	96	64

ОБЪЕМ В МАССЫ

Тестирование 5.1-акустики JetBalance JB-623

Дмитрий Колганов

Технические характеристики ● **Мощность сабвуфера:** 30 Вт ● **Мощность сателлитов:** 5 x 15 Вт ● **Диапазон частот:** 30-20 000 Гц ● **Сигнал/шум:** 85 дБ ● **Звуковое давление:** 100 дБ ● **Динамики:** 5", 2,8" ● **Материал:** дерево ● **Габариты:** сателлиты — 110x118x118 мм, сабвуфер — 212x220x293 мм ● **Цена:** 3200 руб.

Две колонки не способны создать настоящее объемное звучание. То есть, конечно, встречаются на свете эксклюзивные разработки, в которых даже один динамик создает вокруг слушателя безумное количество мнимых источников звука, но стоят они очень дорого. Так что если вы не Рокфеллер, а объемного звука вам все равно хочется, нужно брать многоканальную акустику.

Не стоит пугаться страшных слов: сегодня найти хорошую многоканальную систему за приемлемые деньги не так уж сложно. Причем при грамотном исполнении бюджетная акустика может дать фору своим более дорогим собратьям. Такое очень редко, но случается. 5.1-набор **JetBalance JB-623** стоит всего 3000 руб., но звучит, как система более высокого уровня.

Красота звука

JB-623 — очень компактная акустика, она легко уместилась в коробку, в которой даже маленькому barebone (мини системный блок) было бы тесно. Упаковано все очень аккуратно: каждый элемент проложен пенопластом и заботливо обернут в прозрачный пакетик. Даже проводка с пультом ДУ — и те лежат отдельно, чтобы ничего не поцарапалось. Под такой защитой акустика легко пройдет испытание даже нашей почтой, на которой с посылками зачастую обращаются крайне жестоко.

Все пять сателлитов одинакового размера, и, хотя они очень маленькие (буквально в ладони помещаются!), выглядит система довольно серьезно. Корпус сделан полностью из дерева и выкрашен в светлый цвет. Но главное — лицевая сторона, тут дерево уже черное. Чтобы разгрузить систему и понизить стоимость, JetBalance отказалась от двух динамиков, оставив только один, отвечающий сразу за высокие и средние частоты. Громкоговорители не стали закрывать пылезащитной сеткой — все как на ладони, видно и подвеску драйвера, и то, как он движется. Чистить удобно, да и дизайн получился весьма оригинальный. Купол динамика заострен и немного выдается вперед, плюс он выкрашен в золотой цвет — на черном фоне выглядит приятно. Для пущего эффекта дизайнеры добавили серебристую окантовку в виде четырехконечной звезды… правда, вся красота досталась фасаду: на тыльной стороне колонок ничего такого — только запаянный акустический кабель.

Сабвуфер раза в четыре больше сателлитов и оснащен серьезным 5-дюймовым динамиком. Плюс на боковой стенке разместили внушительный фазоинвертор. Дизайн — в тон всей системе: светлое дерево, золотые динамики, серебряная окантовка. Последняя тут, кстати, имеет и практическое значение: по ее периметру находятся элементы управления. Ручка громкости, расположенная сверху, сделана на манер профессиональной аппаратуры, с тугим ходом, — конечно, мелочь, но приятно. Снизу еще два регулятора: первый — отключение звука, второй — переключение источников. Плюс по окантовке расположен ряд ярких синих светодиодов, отмечающих, в каком режиме работает система.

Соединить провода!

Сабвуфер у JB-623 — это не только бубнящий ящик, но еще и усилитель, именно на нем лежит почетная обязанность обрабатывать звук. Для этого сзади у коробочки целая россыпь разъемов, которые могут здорово озадачить новичков: каждый сателлит, конечно, аккуратно подписан (главное — провода не перепутать, чистый кабель должен входить в черный зажим, а тот, что с полоской, — в красный), но вот сразу два входа для источника звука многих могут удивить.

Пугаться не стоит — просто в JetBalance понимают, что музыку слушают не только с компьютера, но и через специальные проигрыватели или даже MP3-плееры. Для этого и существует отдельный вход AUX на два канала. Что касается многоканального источника, то и здесь есть выбор: компьютер или DVD-плеер. Правда, для звуковой карты провода придется искать отдельно, в комплекте кабели типа RCA («тюльпаны»).

Суммарная мощность JB-623 — 105 Вт. Если ими грамотно распорядиться, то ваши соседи будут в полном восторге. Залог успеха — правильная установка. Поскольку сателлиты с одним динамиком практически лишены низких частот, размещать их надо где-то на уровне глаз. С фронтальным стерео все понятно — можно просто раскидать по краям стола, центральный динамик — на монитор. А вот с задней парой придется помучиться: если комната узкая, лучше вешать их на стену, если нет — придется обзавестись еще и подставками, а то вместо звука получите сплошной хрип из-за плеча. Сабвуфер можно ставить куда угодно, но лучше расположить его поближе к фронтальной схеме, чтобы он дополнял высокие частоты сателлитов басами.

В играх система мощно отдает где-то в грудной клетке, а перестрелки в боевиках заставляют резонировать барабанные перепонки. К этому нужно прибавить еще и грамотное распределение звука — местоположение источника определить очень просто. Кроме того, с системой удобно работать: для того, чтобы нам не приходилось постоянно нагибаться к сабвуферу, с JB-623 поставляется пульт ДУ. С него можно управлять абсолютно всеми функциями системы: не только регулировать общую мощность, но и настраивать распределение громкости по отдельным сателлитам и сабу. Так что если с расстановкой вы все-таки напортачили, ситуацию всегда можно поправить «программным» путем.

■ ■ ■

Если бы нас спросили пару лет назад, может ли качественная 5.1-канальная система стоить дешевле 6000 руб., мы бы точно сказали, что нет. И еще бы прибавили пару весских фраз о том, что не надо экономить на таких вещах, как объемный звук. Однако сегодня все изменилось — опыт JB-623 доказывает, что объемный звук таки стал наконец доступным. За 3000 руб. можно приобрести симпатичный, а главное, действительно звучащий набор активных колонок. ■

Шпионские штучки

Тестирование компьютера Acer Aspire M7220

Дмитрий Колганов

Технические характеристики ● **Процессор:** Intel Core i7 920 (Socket 1366, 2,66 ГГц, 256 Кб L2, 8 Мб L3) ● **Материнская плата:** Gateway TBGM01 (Intel X58, Socket 1366, DDR3-1333, PCIe, PCI, FDD, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, mATX) ● **Память:** 3x Samsung M378B2873DX1-CF8 1 Гб (1066 МГц) ● **Видеокарты:** AMD RADEON HD4850 1 Гб (AMD RADEON HD4850, PCIe x16) ● **Жесткие диски:** Western Digital WDC WD2500KS-00MJB0 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб) ● **Оптический привод:** DVD-RW, LabelFlash (SATA) ● **Блок питания:** LiteOn PS-6451-2 ● **Корпус:** (ATX, USB, аудио) ● **Дополнительно:** Кардридер, McAfee Internet Security Suite 2008, Acer Empowering Technology, Acer GameZone, Acer Arcade Live4, NTI Media Maker ● **Цена, руб.:** 49 990

Для тех, кому некогда шерстить каталоги ***www.price.ru***, бродить по радиорынкам и часами копаться в компьютерных внутренностях, собирая свою личную, идеальную во всех отношениях конфигурацию, давно придуманы компьютерные сборки. Приходишь в магазин, выбираешь из рядов похожих корпусов тот, что больше нравится, — и уезжаешь домой, осчастливленный мыслью, что все в твоем компьютере точно будет работать и ни одна железка ни с какой другой железкой не вздумает конфликтовать. Производитель гарантирует.

Красота неземная

Для M7720 Acer использовал корпус **Foxconn**. На вид — обычный Middle Tower черного цвета с оранжевыми вставками. Но на самом деле не все так просто: этот корпус, как настоящий Джеймс Бонд, может похвастаться не только глянцевым лоском, но и множеством мелких секретов и хитростей. Вот, например, верхняя крышка: на лакированной поверхности четко выделяются контуры спрятанного устройства. И точно — при нажатии на него выезжает кардридер и пара USB-портов. Еще один такой подарок скрывается на лицевой панели — там производители замаскировали еще парочку USB, FireWire и аудиопорты. Там же спрятаны и два отсека для «горячих» жестких дисков: для того, чтобы вставить HDD, нужно просто вытянуть салазки, привинтить устройство и вставить получившуюся конструкцию обратно до щелчка. Вся проводка уже разведена по корпусу, снимать боковую крышку не нужно.

Тайные комнаты

Самое интересное скрывается за боковой крышкой. Там стоит материнская плата **Gateway TBGM01** — одна из первых моделей чипсета **Intel X58** в формфакторе mATX. На фоне своих огромных собратьев выглядит она очень интересно. Набор слотов весьма приличный: шесть посадочных мест для оперативной памяти, шесть портов SATA II, даже два PCIe x16 есть. Правда, в угоду этому пожертвовали PCI-разъемами — в живых остался лишь один PCIe x4. Но зато с охлаждением все в порядке: южный и северный мосты накрывает парочка алюминиевых радиаторов.

Несложно догадаться, что на Intel X58 поставили процессор из линейки **Core i7**. В данной версии поселилась младшая модель за номером **920**: частота в 2,66 Гц, 8 Мб кэш-памяти третьего уровня и техпроцесс 45 нм. Интересно, кстати, что охлаждается он не штатным кулером, а здоровенной системой с шестью медными трубками и кучей алюминиевых ребер. Тепло отводится 80-мм кулером, на который еще нацепили теплоотводную трубку.

Оперативной памяти инженеры Acer поставили три планки (DDR3) по 1 Гб каждая — так что шина работает на полную мощь, за игры тут отвечает видеокарта **ATI Radeon HD4850**, оснащенная 1 Гб видеопамяти. А вот под хранение данных выделили почему-то всего один жесткий диск, и тот — объемом всего в 250 Гб. Управляется все это операционной системой Windows Vista Ultimate SP1. Работает тихо — в корпусе стоит только один 120-мм кулер.

PCMark Vantage			
Overall	HDD	Memory	Music
5480	2931	4162	4436

Игровые тесты		
Crysis 1.2.1 (DirectX 10)		
Разрешение	1600x1200	1900x1200
High + AF x16	24,36	23,21
High + AF x16, AA x2	27,42	22,34
Devil May Cry 4 Benchmark (Scene 2)		
Разрешение	1600x1200	1900x1200
Max + AF x16, AA x4	65,25	43,25
Max + AF x16, AA x8	52,37	40,87
Tom Clancy's HAWX		
Разрешение	1680x1050	1920x1200
Max + AF 16x, AA 4x	67,0	60,0
Max + AF 16x, AA 8x	54,0	48,0

Первый полет

Установив множество дополнительных программ, мы раскрыли еще один секрет Aspire M7220: спереди на корпусе обнаружилось сенсорное управление мультимедиа. Через него можно работать с воспроизведением фильмов, регулировать звук и даже путешествовать по интернету. Тут же стоит и IR-приемник для пульта ДУ (которого у нас в комплекте, правда, не было).

Тесты на производительность мы провели основательные — и во всех тестах Acer Aspire M7220 показал себя отлично — даже в **Crysis** планка не опускалась ниже 20 кадров в секунду. В **Devil May Cry 4** компьютер показывал не менее 37 fps, самолеты в **Tom Clancy's HAWX** развивали скорость до 44 fps, а **PCMark Vantage** выдал 5480 очков. Благодаря быстрому процессору и трехканальной памяти тесты на производительность, кодирование фильмов и музыки прошли на ура.

■■■

Что ж, если говорить о внешности, то модель получилась очень оригинальной: на корпусе использован каждый сантиметр пространства — множество отсеков, слоты для жестких дисков, сенсорное управление… Внутренняя начинка достаточно мощная, но ничего особенного: M7720, конечно, спокойно тянет все современные игры, но никаких «заделов на будущее» не предлагает. И все бы ничего, да цена отпугивает: стоит такое счастье 49 990 рублей, несколько дороговато для кризисных времен. Впрочем, нам на тест пришла самая дорогая конфигурация — более урезанные варианты M7720, которые в ближайшее время появятся в продаже, будут стоить на 6-10 тыс. дешевле. ■

ЧУДЕСА ГИБРИДИЗАЦИИ

Тестирование нетбука MSI Wind U115

Джонни Рико

Технические характеристики ● **Процессор:** Intel Atom Z530 (1,6 ГГц, L2-кэш 512 Кб) ● **Чипсет:** US15W ● **Память:** DDR2-533, 1 Гб ● **Графическая подсистема:** Intel GMA 500 ● **Жесткий диск:** гибридный, 2,5 дюйма, 120/160 Гб SATA (5200 об/мин); 8/16 Гб SSD ● **Дисплей:** 10 дюймов, LED-подсветка ● **Коммуникации:** Wi-Fi 802.11 b/g/n, Bluetooth V2.0EDR, LAN ● **Разъемы:** 3x USB 2.0, D-Sub, кардридер SD/MMC, Audio Out, Audio In ● **Батарея:** Li-Ion, 5200 мА/ч ● **Операционная система:** Windows XP Home ● **Габариты:** 260x180x31,5 мм ● **Вес:** 1,3 кг ● **Цена:** 22 000 руб.

В прошлом году компания **MSI** вышла на рынок нетбуков с отличной линейкой **Wind**, четко объяснив конкурентам, каким должен быть недорогой компьютер для повседневного использования в качестве «приставки для интернета». Легкие, быстрые, с большими жесткими дисками и яркими экранами, **Wind U90** и **U100** стали украшением племени «маленьких компьютеров». Сегодня же к нам на тест попала модель **U115** — новый виток эволюции линейки Wind. Этот нетбук оснащается увеличенной до шести ячеек батареей и любопытной новинкой — гибридным жестким диском объемом 168 Гб.

Лучшее — враг хорошего

Экстерьер новенького U115 немногим отличается от предыдущих моделей линейки Wind — все тот же скромный, но достойный внешний вид; пластиковый корпус, который не пытается замаскироваться «под металл»; и легкая склонность к полноте (толщина нетбука — 31,5 мм, это приблизительно на 5 мм больше, чем у конкурентов), которая, впрочем, не отражается на элегантности устройства. А вот из-за более емкой батареи нетбук ощутимо прибавил в весе: 5200 мА/ч — это, конечно, хорошо, но вообще, если вы готовы таскать с собой добрых полтора килограмма (и платить за них столько денег), не проще ли взять обычный ноутбук из легких моделей?

Миниатюрные неудобства

Крупная батарея имеет еще один недостаток — она выдается из корпуса, и нетбук опирается на нее, как на подпорку. Все бы ничего, но, если распахнуть дисплей на полную (а его можно откинуть почти на 160 градусов — и это очень удобно, если нетбук стоит на коленях), компьютер может потерять равновесие и завалиться вверх тормашками. Конфуз.

Клавиатура у U115 достаточно большая, однако для крупных рук кнопки все равно будут слегка мелковаты — не забываем, что перед нами все-таки нетбук. К тому же, несмотря на многочисленные просьбы со стороны обладателей первых моделей Wind, семейную «особенность» клавиатуры нетбуков MSI исправлять не стали: ряд кнопок с буквами A, S, D, как и прежде, ощутимо смещен влево, и если вы печатаете вслепую — первые пару недель обязательно будете промахиваться. Зато проблему пропорций тачпада исправили: на сей раз он именно такого размера, какого нужно. Только клавиша-качелька все равно дребезжит при нажатии.

Винчестер имени Мичурина

А вот установленный в U115 гибридный жесткий диск мелочью никак не назовешь — целых 168 Гб, которых хватит для любых задач. Гибридным он называется потому, что состоит из двух частей — твердотельного накопителя SSD (фактически это большая флэшка) и обычного HDD с интерфейсом SATA. В первом разделе SSD удобно расположилась операционная система, оставшееся место используется в качестве буферной зоны: вся информация сначала пишется во флэш-память и лишь затем попадает на обычный жесткий диск. Этот простой трюк позволяет снизить энергопотребление устройства почти втрое, так как второй винт, с его сервомоторами и вращающимся пластинами, подключается только по мере необходимости, а в остальное время находится в состоянии покоя. Заодно снижается уровень шума и нагрев корпуса.

Наибольшую выгоду от гибридных дисков можно получить с помощью Windows Vista и Windows 7, которые умеют с ними работать, однако разница видна и в случае с Windows XP, установленной на нетбуке по умолчанию. Wind U115 с гибридом грузится гораздо быстрее, чем машинка с обычным HDD, быстрее просыпается и засыпает и вообще ведет себя довольно шустро. Вкупе с огромным аккумулятором получается синергетический эффект: при первом же включении нетбук заявил, что на полной зарядке готов работать целых 10 часов. Конечно, при максимальной нагрузке эта цифра падает до 4-5 часов, но все равно столько времени для ноутбука — весьма приличный показатель.

Крепко скроен, ладно сшит

Wind U115 сохранил все положительные черты своих предшественников — и отличную производительность (благодаря процессору **Atom Z530** на 1,6 ГГц), и гигабайт оперативной памяти, которого хватает для беспроблемной работы Windows XP, и чудесный яркий экран с разрешением 1024x600.

Если прибавить к этому тихий и быстрый гибридный диск внушительного объема и с пониженным энергопотреблением, получается почти идеальный по всем параметрам нетбук с одним лишь недостатком — аккумулятором. С шестиячеечной батареей Wind тяжеловат, а стандартный аккумулятор понизит время автономной работы вдвое.

При тестировании MSI Wind U115 набрал 125 баллов в тесте 3DMark05 — для нетбука результат вполне обычный. Зато при этом он не тормозит при просмотре видео и спокойно работает с офисными приложениями. Использовать его по прямому назначению — одно удовольствие: яркий экран с высоким (для нетбука) разрешением позволяет без проблем прожигать время в интернете, а модули Wi-Fi (стандарта b/g/n) и Bluetooth — выходить в Сеть практически в любых условиях. Полный джентльменский набор разъемов и портов в наличии — три USB, встроенный кардридер, VGA-выход и разъем Ethernet.

■■■

Wind U115 — отличный образчик правильного подхода к расширению продуктовой линейки. Разработчики оставили все, что было в Wind хорошего, и добавили новую важную вещь — гибридный диск, который выделяет этот нетбук среди «одноклассников» и сразу указывает пользователям на свои преимущества — тишину, скорость работы и небольшое энергопотребление. Если вы готовы смириться с весом в 1,3 кг, модель с увеличенной батареей вас точно не разочарует. ■

DEPO Computers рекомендует ОС Windows Vista® Home Premium

С новым Русским!

DEPO computers

Внешний вид корпуса может отличаться от изображенного на рисунке

Реклама. Товар сертифицирован.

НОВЫЕ МОДЕЛИ DEPO Ego

DEPO Ego 8531 — российский компьютер мирового уровня

Многофункциональный компьютер DEPO Ego 8531 на базе двухъядерного процессора Intel® Core™ 2 Duo – это современные компьютерные игры, просмотр и запись DVD, обработка фото и видео, создание музыкальных коллекций и еще множество других возможностей для тех, кто хочет использовать у себя дома передовые цифровые технологии.

15 990 руб.*

- Процессор Intel ® Core™ 2 Duo E7400 2.8 ГГц, кэш 3 Мб, FSB 1066 МГц
- Подлинная ОС Windows Vista® Home Premium
- Оперативная память 3 Гб
- Видеокарта ATI Radeon™ HD 4580 512 Мб
- Жесткий диск 250 Гб
- Привод DVD±RW
- Устройство для работы с картами памяти
- Клавиатура и мышь в комплекте
- Гарантия 3 года

intel CORE 2 Duo inside

Ищи знак Intel Inside®

★★★☆☆

* Цена действительна на 10.05.2009 и может быть изменена без уведомления.

МЫ ИХ СДЕЛАЛИ! **Компания DEPO Computers,** тел. (495) 969-22-22, www.depo.ru

Intel, логотип Intel, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран.
Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт www.intel.ru/rating.

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Артур Джангиров

Ближе к лету компьютерный рынок, наконец, зашевелился и начал потихоньку выходить из глубокой комы. Цены пошли вверх, в магазинах появились железные новинки. Вслед за **Intel** свой модельный ряд бросилась обновлять компания **AMD** — в самое ближайшее время ее процессорные линейки всех сегментов пополнятся новыми моделями.

Самым первым будет представлен **Athlon X2 7850 Black Edition** (частота 2,8 ГГц, ядро **Kuma**, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 2 Мб) с разблокированным множителем. Затем компания планирует перевести производство бюджетных чипов **Athlon X2** на 45-нм технологический процесс и новую микроархитектуру. В среднем ценовом сегменте к концу квартала появится новый **Phenom II X2 550** (частота 3,1 ГГц, ядро **Callisto**, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб). Ближайшим конкурентом этого процессора видится **Intel Core 2 Duo E8600** — он, конечно, попроизводительнее, но существенно уступает новинке по показателю цена/качество (стартовая цена Phenom II X2 550 — €150). В топовом сегменте недавно был представлен процессор **Phenom II X4 955 Black Edition** (частота 3,2 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб). Этот процессор поддерживает память DDR3 с частотой до 1333 МГц при использовании материнских плат под новый Socket AM3, но также обратно совместим с Socket AM2+ и памятью DDR2 1066. В дополнение к этому компания AMD объявила об очередном снижении цен на свои процессоры.

Корпорация Intel в долгу не осталась: она, наконец, выпустила в продажу два новых процессора семейства **Core 2 Quad** под Socket LGA775 и снизила цены на модели **Q9300**, **Q9550S**, **Q9400S** и **Q8200S**. В третьем квартале ожидается анонс нового семейства процессоров **Intel Core i5 Lynnfield** для **Socket LGA 1156**. Эти четырехъядерные процессоры будут поддерживать память DDR3 и технологию **Turbo Boost**, позволяющую их отдельным ядрам разгоняться до частоты 3,2 ГГц, 3,46 ГГц и 3,6 ГГц (при изначальных 2,66 ГГц, 2,8 ГГц и 2,93 ГГц соответственно). Кроме того, ожидается, что после релиза Core i5 Intel представит свои первые процессоры, разработанные по нормам 32-нм технологического процесса.

Но вернемся к компании AMD. В середине апреля официально бы-

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i7 940 BOX (ядро Bloomfield, частота 2933 МГц, Socket LGA1366, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	23270
Системная плата: ASUS Rampage II Extreme (Intel® X58 /ICH10R, PCIe, PCI, 6x DDR3 1066/1333/1600/1800 макс. до 12 Гб, SLI/CrossFire, звук, SATA II, eSATA, IDE, USB 2.0, IEEE1394, Gigabit LAN)	15700
ОЗУ: DDR3 kit 3x 2048 Мб PC10660 Corsair XMS3	10300
Видеокарта: ASUS 2x GeForce GTX295 1,75 Мб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI)	21000
Жесткий диск: WD WD15EADS 1500 Гб (7200 об/мин, 32 Мб, SATA II)	6190
Оптический привод: LITE-ON DH-4B1S (SATA, BD-ROM/R, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	8740
Корпус: Thermaltake Tai-Chi Silver-Black w/o PSU AL + водяное охлаждение + блок питания Thermaltake 750 Вт	19000
Системный блок:	**104200**
Клавиатура + мышь: Logitech Revolution MX5500 (беспроводная, Bluetooth, сенсор мыши 1600 dpi)	6400
Колонки: Microlab X27 5.1 (тип: 5.1, 360 Вт, 20-20000 Гц, 80 дБ)	17150
Монитор: NEC 2470WVX (TN, 24 дюйма, 1920x1200, 5 мс, 400 кд/м², 1000:1, VGA, DVI)	26350
Системный блок и периферия:	**154100**
Замена ЦП: Intel Core i7 965 Extreme BOX (ядро Bloomfield, частота 3,2 ГГц, Socket LGA1366, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	17720
Замена видеокарты: дополнительная ASUS 2x GeForce GTX295 1792 Мб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI)	21000
Дополнительные DDR3 kit 3x 2 Гб PC10660 Corsair XMS3	10300
Со всеми наворотами:	**203120**

КАТЕГОРИЯ **МЕНЬШЕ 15 000 РУБ.**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 5000+ BOX (ядро Toledo, частота 2600 МГц, Socket AM2, L2-кэш 1 Мб)	2400
Системная плата: Gigabyte GA-M56S-S3 (NVIDIA nForce 560, PCIe, PCI, DDR2 533/667/800 макс. до 16 Гб, звук, USB 2.0, FireWire, S/PDIF (in/out), COM, LPT, Gigabit LAN)	2350
ОЗУ: 2x DDR2 1 Гб PC6400 Samsung	1100
Видеокарта: Sapphire ATI Radeon HD 4650 512 Мб DDR2 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	2470
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3250410AS 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	1590
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	990
Корпус: ASUS TA-861 (FAN, Audio, 4x USB, FireWire, 400 Вт ATX)	2460
Системный блок:	**13360**
Мышь: A4Tech X6-10D (1000 dpi, лазерная, проводная)	245
Клавиатура: A4Tech KB-28G/R-1 (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	390
Колонки: SVEN SPS-611 (тип: 2.0, 18 Вт, 40-18000 Гц, 75 дБ)	1520
Монитор: Samsung 940N (TN, 19 дюймов, 1280x1024, 8 мс, 300 кд/м², 700:1, VGA)	6660
Системный блок и периферия:	**22175**
Замена ЦП: AMD 8650 Phenom X3 BOX (ядро Toliman, частота 3600 МГц, Socket AM2+, L2-кэш 1,5 Мб, L3-кэш 2 Мб)	1450
Замена видеокарты: Gainward ATI Radeon HD 4850 512 Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDCP)	2430
Замена памяти на 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	640
Со всеми наворотами:	**26695**

КАТЕГОРИЯ **МЕНЬШЕ 15 000 РУБ.**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Dual-Core E5200 BOX (ядро Wolfdale, частота 2500 МГц, Socket LGA775, L2-кэш 2 Мб)	2999
Системная плата: Gigabyte GA-EP43-DS3L (Intel P43 (82P43 + 83801JB (ICH10)), PCIe, PCI, 4x DDR2 667/800/1066 макс. до 8 Гб, звук, SATA II, IDE, USB 2.0, S/PDIF-out (коаксиальный, оптический), Surround-out, Gigabit LAN)	2700
ОЗУ: 2x DDR2 1 Гб PC6400 Samsung	1100
Видеокарта: Gigabyte GeForce 9500GT 1 Гб DDR2 (PCIe x16, VGA, DVI, TV)	2691
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3250410AS 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	1590
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	990
Корпус: ASUS TA-861 (FAN, Audio, 4x USB, FireWire, 400 Вт ATX)	2460
Системный блок:	**14530**
Мышь: Genius NetScroll 200 Laser (1600 dpi, лазерная, проводная)	255
Клавиатура: Genius G-KB 220 Multimedia (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	515
Колонки: Microlab SOL04 (тип: 2.0, 56 Вт, 75-31000 Гц, 80 дБ)	3280
Монитор: ASUS VW195S (TN, 19 дюймов, 1440x900, 2 мс, 300 кд/м², 800:1, VGA)	7420
Системный блок и периферия:	**26000**
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E7400 (ядро Wolfdale, частота 2800 МГц, Socket LGA775, L2-кэш 3 Мб)	1591
Замена видеокарты: Gainward GeForce 9800GT 512 Мб DDR3 (PCIe x16, DVI, HDMI)	1299
Замена памяти на 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	640
Со всеми наворотами:	**29530**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD 8650 Phenom X3 BOX (ядро Toliman, частота 3600 МГц, Socket AM2+, L2-кэш 1,5 Мб, L3-кэш 2 Мб)	3850
Системная плата: Gigabyte GA-MA790X-DS4 (AMD 790X, PCIe, PCI, 4x DDR2 533/667/800 макс. до 16 Гб, SLI/CrossFire, звук, SATA, IDE, USB 2.0, FireWire, S/PDIF (in/out), COM, LPT, Gigabit LAN)	3890
ОЗУ: 2x DDR2 1 Гб PC6400 Samsung	1100
Видеокарта: Gainward ATI Radeon HD 4850 512 Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDCP)	4900
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500320AS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2170
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	990
Корпус: ASUS TA-210 (FAN, Audio, 4x USB, FireWire, 450 Вт ATX)	3100
Системный блок:	**20000**
Мышь: A4Tech XL-750BK (3600 dpi, лазерная, проводная)	795
Клавиатура: A4Tech KX-6MU-R slim (проводная, 104 основных + 13 дополнительных клавиш)	715
Колонки: SVEN MA-332 (тип: 2.0, 40 Вт, 30-20000 Гц, 75 дБ)	3050
Монитор: Samsung 2243NW (TN, 22 дюйма, 1680x1050, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA)	9310
Системный блок и периферия:	**33870**
Замена ЦП: AMD Phenom 9950 (ядро Agena, частота 2600 МГц, Socket AM2+, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 2 Мб)	2840
Замена видеокарты: XFX ATI Radeon HD 4850 1 Гб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, TV)	1220
Замена памяти на 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	640
Со всеми наворотами:	**37350**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E7400 BOX (ядро Wolfdale, частота 2800 МГц, Socket LGA775, L2-кэш 3 Мб)	4590
Системная плата: Gigabyte GA-EP43-DS3 (Intel P45 (82P45 + 83801JB (ICH10)), PCIe, PCI, 4x DDR2 667/800/1066/1200 макс. до 16 Гб, SLI/CrossFire, звук, SATA II, IDE, USB 2.0, IEEE1394 (6-pin, 4-pin), S/PDIF-out, Surround-out, Gigabit LAN)	4350
ОЗУ: 2x DDR2 1 Гб PC6400 Samsung	1100
Видеокарта: Gainward GeForce 9800GT 512 Мб DDR3 (PCIe x16, DVI, HDMI)	3990
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500320AS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2170
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	990
Корпус: ASUS TA-210 (FAN, Audio, 4x USB, FireWire, 450 Вт ATX)	3100
Системный блок:	**20290**
Мышь: Genius Navigator 335 Laser (1600 dpi, лазерная, проводная)	1110
Клавиатура: Genius ErgoMedia 700 slim (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш)	1050
Колонки: Microlab SOLO5 (тип: 2.0, 40 Вт, 60-31000 Гц, 85 дБ)	4610
Монитор: ASUS VW224U (TN, 22 дюйма, 1680x1050, 2 мс, 300 кд/м², 5000:1, VGA, DVI)	11390
Системный блок и периферия:	**38450**
Замена ЦП: Intel Core 2 Quad Q9400 BOX (ядро Yorkfield, частота 2667 МГц, Socket LGA775, L2-кэш 6 Мб)	4105
Замена видеокарты: Microstar N260GTX-T2D896-OC GeForce GTX 260 896 Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	4000
Замена памяти на 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	640
Со всеми наворотами:	**47195**

ла представлена новая видеокарта **ATI Radeon HD 4890**, оснащенная быстрой памятью GDDR5 с 256-битным интерфейсом и обладающая вычислительной мощностью 1,36 терафлопс (1 терафлопс — это 1 триллион операций в секунду с плавающей точкой). К сожалению, надеяться пока на выход **Radeon HD 4890 X2** не стоит. Главный конкурент, компания **NVIDIA**, также наращивает темпы и обещает передать в производство чип нового поколения **GT300** уже в июне. Этот графический процессор будет поддерживать **DirectX 11** и **CUDA 3.0**, и его планируется производить по технологическим нормам 40 нм.

Все эти новости не могут не радовать — ведь благодаря заявленным новинкам в самое ближайшее время производительность вполне бюджетных конфигураций значительно вырастет. Пока же попробуем собрать новые компьютеры, выиграв за счет точечного снижения цен на основные комплектующие. То есть оставим большинство компонентов прежними и займемся самым интересным — процессорами и видеокартами.

Дешево и сердито («Меньше 15 000 руб.») — поставим еще более мощный **Athlon X2** и скажем твердое «нет» процессору **Celeron**. Вместо него возьмем **Intel Dual-Core E5200** — прирост производительности выйдет ощутимым. Также используем более мощные видеокарты: **ATI Radeon HD 4650** и **GeForce 9500GT**. Заодно увеличим возможности апгрейда: модули памяти на 1 гигабайт несколько подорожали, однако двухгигабайтные модули заметно подешевели.

Смерть тормозам (категория «Меньше 20 000 руб.») — в качестве мозга системы используем трехъядерный **AMD Phenom X3 8650** и двухъядерный **Intel Core 2 Duo E7400**. Видеоподсистема на базе **ATI Radeon HD 4850** и **GeForce 9800GT** позволят достаточно продолжительное время не задумываться об апгрейде.

Займи, но купи (категория «Меньше 30 000 руб.») — несколько сэкономим на решении от AMD, а в конфигурации на базе Intel используем четырехъядерный **Intel Core 2 Quad Q9400**. Обратите внимание на новинку **ATI Radeon HD 4890**. Пока ее цена великовата, но еще чуть-чуть — и она займет достойное место в конфигурации этого ценового диапазона. Так же, воспользовавшись денежным запасом, увеличим емкость жестких дисков.

Тебя я видел во сне (цена неограниченна) — практически никаких изменений, влияющих на производительность системы. Однако увеличившийся объем жесткого диска от **Western Digital** и полноценный пишущий BD-привод **LITE-ON DH-4B1S** могут доставить немало приятных моментов от общения с компьютером мечты. ■

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom 9950 Black Edition BOX (ядро Agena, частота 2600 МГц, Socket AM2+, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 2 Мб)	6690
Системная плата: ASUS M3A78-T (AMD 790GX, PCIe, PCI, DDR2 667/800/1066 макс. до 16 Гб, SLI/CrossFire, звук, SATA II, eSATA, IDE, USB 2.0, FireWire, S/PDIF-out, HDMI, Gigabit LAN)	5100
ОЗУ: 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	1740
Видеокарта: XFX ATI Radeon HD 4850 1 Гб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, TV)	6120
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST31000333AS 1000 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Мб)	3450
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	990
Корпус: ASUS TA-210 (FAN, Audio, 4x USB, FireWire, 450 Вт ATX)	3100
Системный блок:	**27190**
Мышь: Logitech Mouse Cordless Laser MX610 (1600 dpi, лазерная, беспроводная)	1320
Клавиатура: A4Tech KIP-900-1 (проводная, поддержка Skype, 104 основных + 7 дополнительных клавиш)	1030
Колонки: SVEN Royal-1 (тип: 2.0, 30 Вт, 40-20000 Гц, 80 дБ)	4500
Монитор: Samsung T220HD SUV (TN, 22 дюйма, 1680x1050, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, цифровой ТВ-тюнер, DVI, VGA , HDMI, SCART)	18990
Системный блок и периферия:	**53030**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 940 Black Edition (ядро Deneb, частота 3000 МГц, Socket AM2+, L2-кэш 2 Гб, L3-кэш 6 Мб)	3810
Замена видеокарты: ASUS ATI Radeon HD 4890 1 Гб DDR5 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	6800
Дополнительные 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	1740
Со всеми наворотами:	**65380**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Quad Q9400 BOX (ядро Yorkfield, частота 2667 МГц, Socket LGA775, L2-кэш 6 Мб)	8695
Системная плата: Gigabyte GA-EP43-DS3P (Intel P45 (82P45 + 83801JB (ICH10)), PCIe, PCI, 4x DDR2 667/800/1066/1200 макс. до 16 Гб, SLI/CrossFire, звук, SATA II, IDE, USB 2.0, IEEE1394 (6-pin, 4-pin), S/PDIF-out, Surround-out, Gigabit LAN)	4350
ОЗУ: 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	1740
Видеокарта: Microstar N260GTX-T2D896-OC GeForce GTX 260 896 Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	7990
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3750640AS 750 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	3000
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	990
Корпус: ASUS TA-210 (FAN, Audio, 4x USB, FireWire, 450 Вт ATX)	3100
Системный блок:	**29865**
Мышь: Microsoft Wireless Laser Mouse 5000 Black (1000 dpi, лазерная, беспроводная)	1690
Клавиатура: Genius LuxeMate 525 (проводная, 103 основных + 39 дополнительных клавиш)	1630
Колонки: Microlab PRO3 (тип: 2.0, внешний усилитель, 90 Вт, 35-20000 Гц, 75 дБ)	6140
Монитор: ASUS MK241H (TN, 24 дюйма, 1920x1200, 2 мс, 450 кд/м², 800:1, встроенная веб-камера и колонки, VGA, DVI, HDMI)	21780
Системный блок и периферия:	**61105**
Замена ЦП: Intel Core 2 Quad Q9650 (ядро Yorkfield, частота 3000 МГц, Socket LGA775, L2-кэш 12 Мб)	4681
Замена видеокарты: ASUS 2x GeForce GTX295 1792 Мб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI)	13010
Дополнительные 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	1740
Со всеми наворотами:	**80536**

Автор рубрики: **Дмитрий ГОРЯЧЕВ**

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ
ЖЕЛЕЗО И СОФТ

24 часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hot-line@igromania.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом #hard (то есть в начале сообщения вы должны ввести слово #hard и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — примерно три рубля.

Что такое вольтмод на ядре процессора и как он помогает при разгоне?

Вольтмод — это изменение напряжения питания. В основном применяется при экстремальном разгоне, когда простое изменение частоты шины или множителя процессора не приводит к желаемым результатам. К примеру, мы хотим разогнать Athlon 64 3000+ с его 2 ГГц процентов на двадцать, то есть прибавить ему 400 МГц. Простым поднятием частоты шины этого не добиться: уже после 2200 МГц процессор перестанет справляться с нагрузкой и вы не сможете даже загрузить систему. Решение напрашивается само собой — поднять напряжение на ядре. Поднимать его нужно крайне осторожно и медленно, чтобы не спалить ядро: буквально по 0,05 вольта за шаг. Таким образом, мы сможем выиграть еще несколько десятков, а то и сотен мегагерц.

Естественно, вольтмод это не панацея и у вас не получится поднять тактовую частоту ядра на 50 и более процентов. К тому же при использовании такого метода нам понадобится усовершенствованная система охлаждения, так как при увеличении напряжения процессор станет греться намного сильнее.

Я слышал, что на рынке появился новый тип компьютеров — неттоп. Говорят, он настольный, но делать толком ничего не умеет. Расскажите, пожалуйста, про него подробнее!

Наверняка вы слышали про нетбуки. Нетбуки — это очень легкие ноутбуки с диагональю экрана до 10 дюймов, в которые ставят процессоры, потребляющие крайне мало энергии, и SSD (Solid State Disk — твердотельный накопитель) вместо традиционных жестких дисков. Так вот, неттопы — их настольный аналог, предложенный компанией Intel во время анонса ультрамобильного процессора **Atom**.

Эти компьютеры предназначены для работы с офисными и интернет-приложениями (и ни для чего больше). Их мощности также хватает на видео невысокого разрешения. Сильные стороны неттопов — невысокая стоимость, низкое энергопотребление, малый размер и относительная бесшумность. Слабости очевидны — поиграть на них во что-то ресурсоемкое не удастся. Но ведь и созданы они не для этого! К примеру, **ASUS Eee Box** весит меньше килограмма, по размерам похож на книгу, при работе абсолютно не шумит, при этом позволяет комфортно пользоваться интернетом и даже смотреть HD-видео.

Говорят, что в Питере есть мобильные сети третьего поколения, а в Москве — четвертого. Чем они отличаются друг от друга?

Действительно, в Санкт-Петербурге один из операторов мобильной связи построил сеть 3G на основе стандарта UMTS. UMTS — это дальнейшее развитие стандарта GSM, включающее в себя HSDPA (High Speed Downlink Packet Access — высокоскоростная пакетная мобильная связь). Соединение с интернетом с помощью

сети третьего поколения теоретически может давать скорость до 7,2 Мбит/с. В первую очередь этот тип сетей предназначен для работы с мобильными устройствами, такими как смартфоны и коммуникаторы.

Сети четвертого поколения, иначе говоря, 4G, строятся на основе стандарта WiMAX (IEEE 802.16e). Этот тип связи предназначен для соединения провайдер-клиент на больших расстояниях. Сравнивать WiMAX с Wi-Fi можно, но не нужно: хотя оба типа сетей работают по радиоканалу и предназначены для доступа к интернету, между ними есть принципиальная разница. Wi-Fi работает на небольших расстояниях в нелицензируемом диапазоне (2,4 ГГц), WiMAX же — на расстояниях до 10 км и в лицензируемых спектрах частот (от 1 до 11 ГГц). Этот тип сетей предназначен для беспроводного соединения с интернетом как мобильных (смартфоны, коммуникаторы, КПК, ноутбуки), так и стационарных (десктопы, роутеры) устройств.

Как видите, 3G и 4G — совершенно не похожи и предназначены для решения разных задач. Они используют разные стандарты, разные частоты и разные протоколы.

Здравствуйте. У меня появилась проблема с DVD-приводом. При включении компьютера привод перестал проигрывать все DVD (игры, видео, диски из «Игромании»), но CD воспроизводит. Раньше таких проблем не возникало. Подскажите, пожалуйста, в чем проблема и как с ней справиться?

Судя по всему, в вашем DVD-приводе вышло из строя устройство переключения длины волны лазера. CD и DVD отличаются друг от друга размером питов (единиц хранения информации), поэтому для их считывания требуются лазеры с разной длиной волны. Справиться с проблемой можно единственным способом — заменой привода. Чинить его невыгодно.

Я недавно поменял видеокарту GF7600 на GF8800GT, блок питания поставил на 400 Вт, и теперь, когда я начинаю играть, после 1-2 минут компьютер перезагружается. Я и винду поменял, но — увы. Что делать?

Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо, делайте в теме письма пометку «*Горячая линия*» или «*Совет от читателя*» — так будет легче найти ваше послание в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Описывайте проблему как можно подробнее, не забывайте указывать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальней описание проблемы, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

При написании SMS также не экономьте на описании проблемы, указывайте свой электронный адрес, по которому можно будет уточнить детали.

Зря вы не указали, какие еще комплектующие живут в вашем системном блоке. TDP (максимальная потребляемая мощность) карт серии GeForce 8800GT составляет 130 Вт, что довольно много. А в сочетании с прожорливым процессором и парой-тройкой винчестеров даже неплохой 400-ваттный БП перестает справляться с нагрузкой и вместо честных 12 В начинает выдавать всякую ерунду.

Чтобы понять, какой БП нам потребуется, мы должны вычислить суммарное потребление электричества всей системы (центральный процессор, видеокарта, память, жесткие диски и оптические приводы, материнская плата) и умножить на 1,5. Потом нужно узнать, способен ли БП выдавать 26 А на канале 12 В — для серии GeForce 8800GT это минимум. Если не способен, мы рискуем потерять подсистему питания видеокарты, в худшем случае — сам чип.

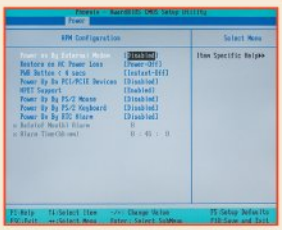
Опыт подсказывает, что для мощной игровой системы сейчас требуется мощность 650 Вт, причем с уважаемым лейблом на торце. Поставив такой БП, вы избежите множества проблем и преждевременной смерти недешевых комплектующих.

У меня с другом возник научный спор насчет видео высокой четкости. Full HD — это разрешение 1920x1080, что факт известный. При этом часто пишут 1080p или 1080i, эти буквы указывают на развертку — прогрессивную и чересстрочную, вроде тоже понятно. Вопрос в том, можно ли назвать «1080p» фильм, если разрешение у него 1920x808. И является ли 1080p стандартом, которым можно называть любой фильм с разрешением по горизонтали 1920 (соотношение сторон ведь не является 16:9). Мне кажется, что нельзя. Рассудите нас, пожалуйста.

Ваш друг прав. Обозначения 720p и 1080p (1080i) относятся к соотношению сторон 4:3. При смене соотношения сторон не увеличивают количество столбцов, что привело бы к несовместимости с существующими дисплеями. Гораздо проще уменьшить количество строк, что обычно и делают. В приведенном вами примере фильм с разрешением 1920x808 вполне можно обозначить как Full HD 1080p.

С некоторого времени мой компьютер (AMD Phenom 9550, 2 Гб, GeForce 9500 GT+ 1 Гб) стал сам включаться ровно в полночь. Никаких таймеров или программ, включающих компьютер, нет, да и быть не может. Включение от модема (при звонке) тоже отключено. Что это такое и как с этим бороться, а то надоело каждый вечер лазить отключать сетевой фильтр?

Рекомендуем проверить BIOS. Особенно пункты **Wake on alarm**, **Wake on clock**, **Wake on LAN** и тому подобные. Уверены, кто-то над вами подшутил и назначил включение компьютера по расписанию. Лечится элементарно — меняем Enabled на Disabled.



У меня GeForce 6600, и он уже не справляется с теми играми, в которые я бы хотел поиграть. Скажите, что лучше: купить, скажем, GeForce 9400 GT или же докупить еще 6600 и объединить в SLI?

SLI — технология, позволяющая объединять вычислительную мощность двух (и более) видеокарт с целью ускорения обработки трехмерной графики в играх. Главное достоинство такой системы — ее масштабируемость: если вам не хватает мощности одной карты, можно купить другую такую же. Недостатки — весьма ограниченная гибкость системы. Во-первых, к имеющейся карте вам придется купить не просто «еще одну», а «еще одну точно такую же». То есть не только чипы должны

быть одинаковыми, обе карты должны быть полностью идентичны. Во-вторых, материнская плата должна поддерживать SLI на аппаратном уровне — иметь два слота PCI-Express (а стоят такие платы ощутимо дороже обычных). В-третьих, будьте готовы к тому, что энергопотребление компьютера возрастет — ведь две карты потребляют электричество… как две карты. То есть ровно в два раза больше. В-четвертых, охлаждение: видеокарты расположены очень близко друг другу — поэтому та, которая ближе к процессору, греется куда сильнее, чем в одиночном режиме.

Ну и, наконец, самое главное — ваша GeForce 6600 не поддерживает SLI. Увы. NVIDIA включила поддержку SLI начиная с флагмана 6000-й серии — GeForce 6800GT. В общем, в вашем случае гораздо удобнее и выгоднее купить новую GeForce 9400 и не думать о новом блоке питания, развесистой системе охлаждения, драйверах, режимах работы SLI и прочих заморочках, а просто наслаждаться играми.

Возникла проблема с некоторыми играми: при запуске возникает сообщение: «Обнаружена программа эмуляции дисков» и «Конфликт с программой эмуляции дисков», в связи с чем игра не запускается. Когда-то давно, я помню, устанавливал Daemon Tools, иконка висела справа в подвале, но после я удалил программу (возможно, не до конца), иконки нет, в программе поиска тоже. Подскажите, пожалуйста, что можно сделать?

Действительно, проблема заключается в Daemon Tools, вернее, в драйверах виртуального оптического привода, которые эта программа устанавливает. Из системы их можно вычленить следующим образом.

1. Удалите папку **C:\Documents and Settings\ваше_имя_пользователя\Application Data\DAEMON Tools**.

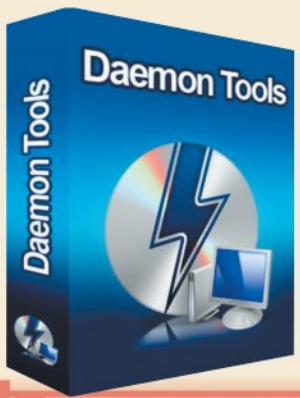
2. Откройте диспетчер устройств и удалите оттуда все виртуальные приводы (находятся в разделе DVD/CD-ROM дисководы, названия заканчиваются на **SCSI CdRom Device**).

3. Откройте папку **C:\Windows\system32\drivers** и удалите файлы драйверов виртуальных устройств. В зависимости от версии DT они могут называться, например, так: d347bus.sys, d347prt.sys, dtscsi.sys, up55bus.sys, up55prt.sys, st77bus.sys, st77prt.sys.

4. Откройте **Пуск** -> **Панель управления** -> **Система** -> **Оборудование** -> **Диспетчер устройств** -> **Системные устройства** и удалите драйвер Plug and Play BIOS Extension (имя файла драйвера может быть vax347b.sys, vax347p.sys).

5. Откройте редактор реестра, воспользуйтесь поиском, найдите и удалите все ветки, в названии которых встречаются слова **daemon tools**, **daemon**, **dt**, имена файлов драйверов (dtscsi.sys и др.) — короче, любые упоминания о Daemon Tools и драйверах; особое внимание нужно уделить веткам автозапуска и **HKLM\system\CurrentControlSet\ Services**.

После этого все игры, страдающие аллергией на виртуальные устройства, должны заработать.



Ищите на DVD

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

SOUNDBASE
Разработчик: Soundbase
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.dajukebox.com/soundbase***

Что будет, если скрестить **iTunes** и **foobar2000**? Правильный ответ — аудиопроигрыватель **Soundbase**. Программа не пытается изображать из себя всеядного медиамонстра и фокусируется строго на хранении музыкальной коллекции и ее воспроизведении. Хорошо организован поиск и сортировка треков — Soundbase ищет файлы сразу по нескольким параметрам (название песни, группы, альбома и т.д.). От «яблочного» плеера унаследованы розыск обложек в интернете и редактор тегов, а от foobar2000 — гибко настраиваемый интерфейс и нетребовательность к системным ресурсам.

На нашем диске также лежат несколько дополнительных скинов для плеера.

СВЕЖАТИНА!

AVAST! HOME 4.8
Разработчик: ALWIL Software
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.avast.ru***

avast! Home — один из немногих бесплатных антивирусов, которым не страшно доверить заботу о безопасности системы. Политика его разработчиков проста: качественная защита от вирусов выдается бесплатно, а если хочется чуть больше возможностей — извольте раскошелиться на pro-версию. Без вашего финансового участия программа охраняет компьютер от заразы, сканирует оперативную память и элементы автозагрузки, следит за входящей и исходящей почтой, а при виде денег учится работать из командной строки, обзаводится расширенными настройками и планировщиком. Единственный неприятный момент — avast! чаще, чем хотелось бы, принимает вполне безобидные файлы за страшные трояны или руткиты.

В течение шестидесяти дней после установки антивирус необходимо зарегистрировать.

Рейтинг: 8

DVD FLICK 1.3
Разработчик: Дэннис Мьюиссен
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.dvdflick.net***

Смотреть фильмы гораздо удобней, развалившись на диване перед телевизором, чем сидя на стульчике перед экраном монитора. Одна проблема: форматов видео великое множество, а бытовые DVD-плееры понимают только часть из них. **DVD Flick** эту проблему устраняет. Программа превращает файлы 45-ти видов в стандартное DVD Video и тут же нарезает их на болванки. На один диск можно записать сразу несколько фильмов или эпизодов любимого сериала. Да не просто записать, а еще добавить субтитры, аудиодорожки и сделать простенькое навигационное меню.

Рейтинг: 9

CD/DVD DIAGNOSTIC 3.0
Разработчик: InfinaDyne
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (13 дней)
Цена: $39,99 или $69,99 (в зависимости от версии)
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: ***www.infinadyne.com***

Представьте ситуацию: достаешь с полки старенький диск с чем-нибудь важным, а на нем по диаметру проходит глубокая царапина. Или он просто не подает признаков жизни. Восстановлению не подлежит? Еще как подлежит — **CD/DVD Diagnostic**, используя разные ухищрения и возможности привода, восстанавливает битые файлы с оптических носителей, а если это не удается, забивает нечитаемые данные нулями. Почти всегда таким макаром удается спасти хотя бы часть полезной информации, а в случае с медиафайлами потерь и вовсе можно не заметить.

Рейтинг: 8

CDRTFE 1.3
Разработчик: Оливьер Валенсия
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.cdrtfe.sourceforge.net***

Аскетично, но все нужное под рукой — такие мысли проносятся в голове при первом взгляде на **CDrtfe**. Он вряд ли поразит вас своим интерфейсом, зато без проблем запишет данные на CD или DVD, сделает аудио- или видеодиск, скопируется музыкальный компакт и сконвертирует треки в MP3, OGG или WAV. Плюс программа автоматически встраивается в проводник и позволяет из контекстного меню добавлять новые файлы в очередь на запись.

Рейтинг: 7

FBREADER 0.1
Разработчик: FBReader
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.fbreader.org***

Очень приятная внешне и насыщенная внутренне программа для чтения электронных книг. Дружит со всеми популярными форматами (начиная от TXT и заканчивая FB2) и кодировками (utf-8, us-ascii, windows-1251 и далее по списку). Все книги прописываются в виртуальную библиотеку, где их можно отсортировать по авторам, жанрам и другим атрибутам. Еще один приятный момент — **FBReader** автоматически запоминает последнюю страничку, которую вы прочли, так что чесать в затылке и болезненно вспоминать, на чем же вы остановились, не придется. Утыкать книгу виртуальными закладками, разумеется, тоже можно.

Рейтинг: 9

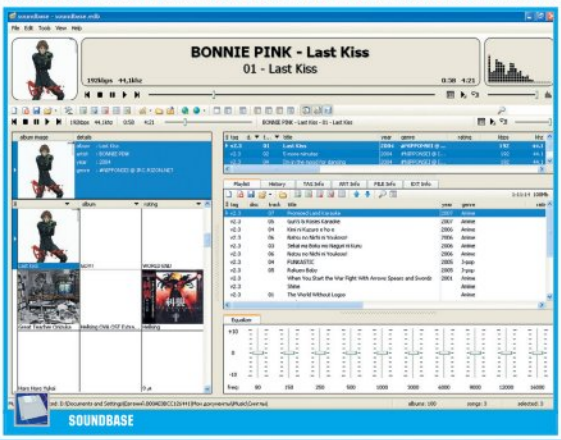
FREEBIE NOTES 3.2
Разработчик: Power Soft
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.pw-soft.com/stick-notes***

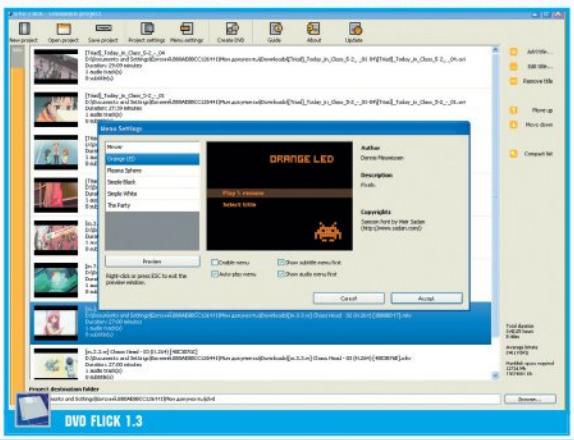
Увешанный стикерами монитор с напоминаниями о важных делах — привычная картина для многих людей. Но зачем заклеивать бедный монитор цветастыми бумажками? Лучше завести себе **Freebie Notes** и не привносить еще больший хаос в творческий беспорядок на рабочем месте. Утилита позволяет создавать заметки прямо на десктопе. Важное преимущество виртуальных стикеров перед бумажными — умение напоминать о себе звуковым сигналом. А в неактивном состоянии заметки становятся прозрачными и ни капельки не мешают.

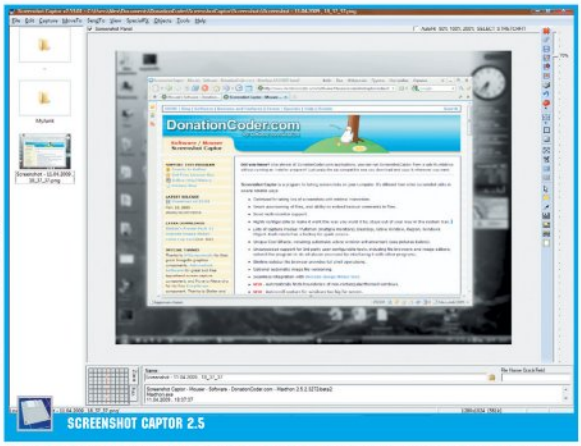
Рейтинг: 8

J. RIVER MEDIA CENTER 13
Разработчик: J. River Inc.
Язык: русский, английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: $39,98
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: ***www.jrmediacenter.com***

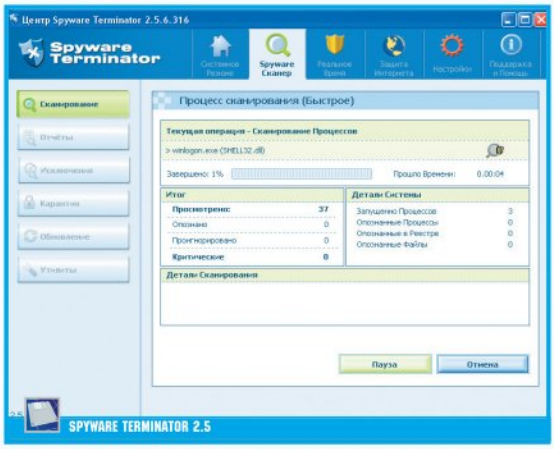
J. River Media Center — мощный коммерческий медиаплеер. Он умеет не только играть музыку и видео, но и служит полноценным







SCREENSHOT CAPTOR 2.5



SPYWARE TERMINATOR 2.5

вьювером картинок, может транслировать интернет-радио и телевидение, следить за обновлениями аудио- и видеоподкастов и прожигать все вышеперечисленное на CD и DVD. Настоящий универсал!

При сканировании HDD найденная медиатребуха разбивается на три категории: музыка, картинки и видео. В каждой из них присутствует разделение по годам, жанрам, дате добавления и авторам. Каждая категория в свою очередь разбита еще на несколько разделов. Скажем, изображения можно объединить в альбом и создать слайд-шоу, а для музыкальных треков — изменить теги, настроить эквалайзер, подрегулировать параметры звука или найти обложку альбома. Все файлы разрешено размещать в веб-пространстве по одному клику мышки. Наконец, тут есть синхронизация с портативными плеерами (включая iPod), видеокамерами, фотоаппаратами и другими устройствами.

Рейтинг: 10

INTERNET EXPLORER 8

Разработчик: Microsoft
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.microsoft.com*

За то время, пока разрабатывалась восьмая версия **Internet Explorer**, успели неоднократно обновиться **Opera** и **Mozilla Firefox**, появился браузер от **Google**, побивший все рекорды скорости, и мигрировал на Windows главный интернет-обозреватель от **Apple**. Что может сказать «ослик» в ответ? Защита браузера окрепла и теперь не потерпит ссылок на вредоносные сайты, путешествовать по Сети позволено в приватном режиме, не оставляя следов в «Журнале обозревателя». Сайты «Избранного» стали доступны в режиме веб-фрагментов: часть странички отображается просто при наведении курсора на ссылку.

Вкладки одного и того же портала отныне сбиваются в группы, подсвеченные определенным цветом: это очень удобно, а главное — наглядно. Наконец, браузер стал заметно быстрее по сравнению с седьмой версией, но и ресурсов компьютера теперь потребляет больше. Нормального менеджера закачек как не было, так и нет. Одним словом, тем, кто по каким-то причинам предпочитает Internet Explorer, рекомендуем обновиться до восьмерки: в целом браузер стал лучше. Всем остальным его стоит смотреть лишь из академического интереса.

Рейтинг: 7

METAMORPHOSE 2 0.6

Разработчик: Янари Севи
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.file-folder-ren.sourceforge.net*

Переименование огромного количества файлов вручную — занятие долгое и неблагодарное. Лучше эту рутинную операцию доверить **Metamorphose**. Давать названия файлам можно по огромному количеству масок (при желании легко создается свой шаблон), фотографиям — по служебной информации Exif, музыке — по данным из тегов. Несмотря на англоязычность программы, она корректно работает с кириллицей.

Рейтинг: 7

MPLAYER

Разработчик: Mulder
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.mulder.dummwiedeutsch.de*

MPlayer изначально разрабатывался для Linux, и в итоге оказался так хорош, что его портировали на Windows. Привлекает он в первую очередь тем, что без установки внешних кодеков способен воспроизводить около 200 типов видео и 90 разновидностей аудиофайлов. А во вторую — за минимализм, шуструю работу и оптимизацию под различные процессоры, что позволяет без заиканий показывать HD-видео даже на старых компьютерах.

Рейтинг: 9

SCREENSHOT CAPTOR 2.5

Разработчик: Mouser
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.donationcoder.com/Software/Mouser*

Разработчики программ-фотографов частенько просят за свои детища определенную денежную мзду. Творцы **Screenshot Captor** не просят ничего, в то время как их утилита без проблем укладывает на лопатки многих коммерческих конкурентов. Она фотографирует все: от целого экрана до отдельных кнопок, в ручном или автоматическом режиме, на одном или нескольких мониторах. Снимок тут же можно обработать: вырезать нужную область, сделать фокусировку на каком-то окне, применить незамысловатые эффекты, разместить комментарии или изменить размеры изображения. Правда, не знающим английский язык разобраться будет довольно сложно — настроек и непонятных кнопок слишком уж много.

Чтобы избавиться от надоедливого сообщения при старте программы, ее надо зарегистрировать на сайте разработчика. Регистрация бесплатна.

Рейтинг: 8

SPYWARE TERMINATOR 2.5

Разработчик: Crawler LLC
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.spywareterminator.com*

Использовать **Spyware Terminator** в качестве полноценной замены «большим» антивирусам не выйдет — масштаб не тот. А вот с отловом шпионских модулей, кейлоггеров, троянов и выпрыгивающей из самых неожиданных мест рекламы он справляется очень хорошо. Программа следит не только за интернет-трафиком, но и мониторит запущенные процессы, так что заразе путь на жесткий диск заказан. Особенно учитывая то, что разработчики регулярно пополняют базу данных вредоносного ПО.

Рейтинг: 8

STARDOCK FENCES

Разработчик: Stardock
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.stardock.com/products/fences*

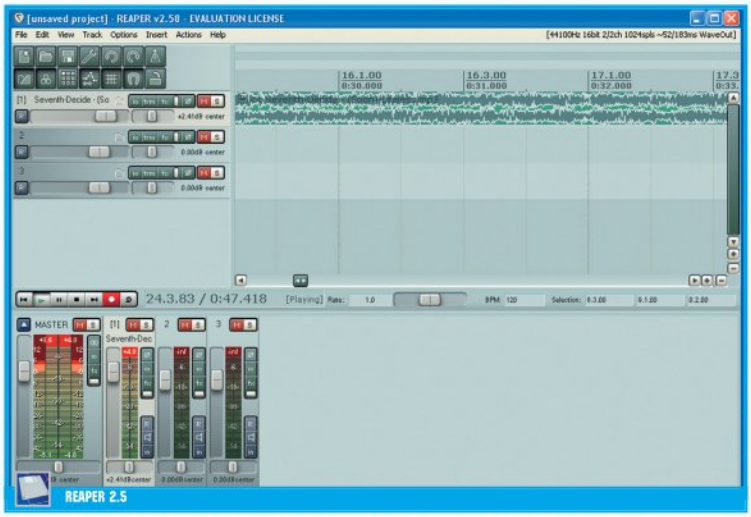
Забитый ярлыками рабочий стол — не очень-то приятное зрелище. Особенно когда ярлыки раскиданы в хаотическом порядке. Прибраться поможет бесплатная утилита **Stardock Fences**. Программа группирует ярлыки по категориям и помещает их в симпатичные прозрачные рамки. Они свободно перемещаются по экрану вместе с содержимым, размер их изменяется, а чтобы создать новую группу, достаточно обвести нужные объекты и задать для них имя. Получилось стильно и на удивление удобно.

Рейтинг: 9

SUPER FINDER 1.5

Разработчик: FreeSoftLand
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *http://fsl.sytes.net/ssearchold.html*

Функционалу встроенного в Windows поисковика не позавидуешь, особенно если речь идет о Windows XP — думает он долго, но при этом зачастую ничего не находит. **Super Finder** в этом плане превосходит его корпусов эдак на десять. Нужные данные разыскиваются за считанные секунды, да и количество параметров поиска не в пример больше: можно исключить из результатов ненужные форматы файлов, точно установить даты создания и изменения, выбрать возможные места хране-



REAPER 2.5

ния, а главное — искать по содержанию файлов, а не только по их названию.

Рейтинг: 8

REAPER 2.5
Разработчик: Cockos Incorporated
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: $50
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: ***www.reaper.fm***

На первый взгляд аудиоредактор **Reaper** выглядит несколько отталкивающе, но разобраться в его тонкостях — дело нескольких минут (если вы, конечно, подобную программу видите не впервые в жизни). Способствует знакомству легко настраиваемый интерфейс: нужные функции можно вывести на передний план, а ненужные запихнуть подальше вглубь. По содержанию же Reaper — это качественный аудио- и midi-редактор, который позволяет записывать, сводить и микшировать треки. Вдобавок он прекрасно работает со специфическими плагинами (VST, DX и т.д.).

Рейтинг: 8

RECOVER MY FILES 3.9
Разработчик: CrocWare Pty Ltd
Язык: русский, английский
Тип распространения: условно-бесплатно (функциональные ограничения)
Цена: $69,95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: ***www.recovermyfiles.com***

Нечаянно удалили с жесткого диска, флешки или дискеты какие-то сверхважные данные? Еще не время бежать за валерьянкой — восстановить потерянное не такая сложная задача. **Recover My Files** тщательно прочешет выбранные носители, на всякий пожарный проверит корзину и выдаст огромный список некогда удаленных файлов. Шансы восстановления зависят прежде всего от того, не была ли записана поверх нужных данных какая-то новая информация. Чудес утилита не творит, но если посыпался или случайно отформатировался жесткий диск — попробовать явно стоит.

Рейтинг: 8

TAGSCANNER 5.0
Разработчик: Сергей Серков
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.xdlab.ru***

TagScanner сильно облегчает жизнь, когда надо привести в порядок свою музыкальную коллекцию. Во-первых, основа программы — мощнейший редактор тегов для нескольких популярных форматов файлов: MP3, MP4, OGG, APE и WMA. Информация добывается из базы freedb или у магазина Amazon. Во-вторых, аудиофайлы можно переименовать, пользуясь данными из тегов. В-третьих, TagScanner умеет создавать плейлисты из выбранных композиций и экспортировать их в HTML и таблицы Excel.

Рейтинг: 8

XRECODE 2.5
Разработчик: XRECODE
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.xrecode.com***

Упрощенный до невозможности аудиоконвертер, понимающий музыку форматов OGG, FLAC, APE, WAV, MP3, AAC и еще нескольких других, менее популярных видов. Его отличительная черта — оптимизация под многоядерные процессоры, что позволяет обрабатывать несколько файлов одновременно. Настройки же ограничиваются выставлением формата, частоты дискредитации и битрейта.

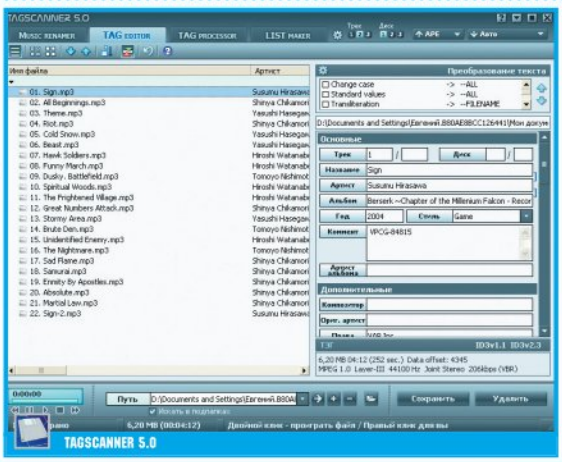
Рейтинг: 8

СОФТ НА DVD

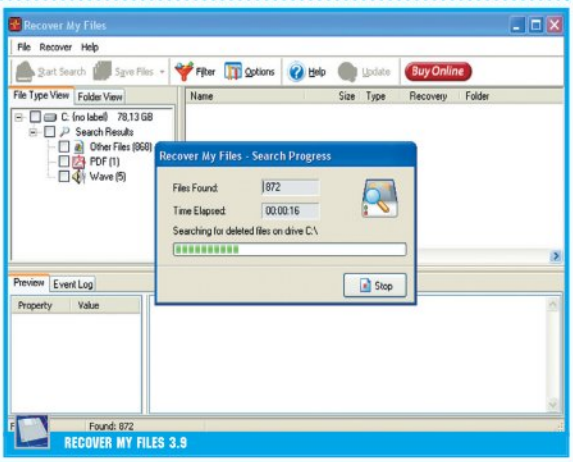
Все программы, описания которых вы видите на этих трех страницах, выложены на нашем DVD в разделе «Софтверный набор». Там же вы найдете наш «Игроманский стандарт»: набор программ, без которых сложно представить себе геймерский компьютер.

В «Стандарт» входят: Ad-Aware, Adobe Flash Player, Advanced WindowsCare, Alcohol 120% (раз в три месяца), CCleaner, Comodo Firewall Pro, DAEMON Tools, Defraggler, DirectX 9.0c (раз в три месяца), DOSBox (в комплекте с DosBlaster), Download Master, Foxit Reader, Fraps, GameShadow, ICQ, K-Lite Mega Codec Pack, Антивирус Касперского 2009, Microsoft .NET Framework 3.0 (раз в три месяца), Process Explorer, Total Commander, Unlocker, VobSub, Winamp, WinRAR, XP Tweaker, µTorrent и драйвера StarForce FrontLine.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на softmania@igromania.ru.



TAGSCANNER 5.0



RECOVER MY FILES 3.9

Ищите на DVD

ЖЕСТКИЙ ХАРАКТЕР

Жесткие диски — как женщины. Ведут себя тихо и мирно во время цветочно-конфетного периода, но как только отношения переваливают за экватор — туши свет, бросай гранату. Так что если хотите стабильных отношений, лучше завести себе специальный софт для ублажения этих капризных созданий.

PARTITION MANAGER PROFESSIONAL 10

AUSLOGICS DISK DEFRAG 1.6

PARTITION MANAGER PROFESSIONAL 10
Разработчик: Paragon Technologie GmbH
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (функциональные ограничения)
Цена: $79,95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: ***www.paragon-software.com/home/pm-professional***

Partition Manager Personal — довольно известная в народе программа, используемая прежде всего для разбивания физического диска на логические разделы. Ключ к успеху — сочетание простоты, надежности и функциональности. Интерфейс приветлив и дружелюбен, закидывать вас кучей непонятных терминов не в его стиле. Программа форматирует HDD, изменяет файловую систему (FAT, NTFS, HPFS и др.), создает и удаляет логические диски без переформатирования всего винчестера и даже делает резервные копии разделов.

Рейтинг: 9

PARTITION LOGIC 0.6
Разработчик: Джей Эндрю Маклаулин
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.partitionlogic.org.uk***

Partition Logic — это Partition Manager в миниатюре. Программа умеет почти то же самое: создание, изменение и перемещение разделов диска, дефрагментация, форматирование. Вот только лицом Partition Logic не вышел. Дело не столько в интерфейсе, сколько в том, что запускается программа только с CD/DVD или дискет, куда нужно записать ее образ. О том, что у компьютера может быть больше одного жесткого диска, ее создатель предпочитает не думать. Но это все-таки не полновесный недостаток, а особенность. Достоинств у такого подхода тоже немало: полный контроль над жесткими дисками и доступ к файловой системе, плюс своеобразная защита от вирусных атак. Если вирусы поглотили ваш винчестер, Partition Logic отформатирует его так, что ни одна зараза не выживет.

Рейтинг: 8

DISK CHECKER 3.3
Разработчик: RS Software Lab
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: $19
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: ***www.rssoftlab.com***

Очень компактная, но в то же время многофункциональная программа для диагностики HDD. Разыскивать и устранять ошибки она может двумя способами: как по «вершкам» за считанные минуты, так и детально подходя к анализу каждого файла. После проверки можно записать подробный отчет и в будущем использовать его для слежения за изменениями в здоровье винчестера.

Рейтинг: 7

AUSLOGICS DISK DEFRAG 1.6
Разработчик: AusLogics Inc.
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.auslogics.com/disk-defrag***

Фрагментация файлов на жестком диске существенно влияет на его производительность. В особо запущенных случаях скрежет из района системного блока не затихает ни на секунду. Все потому, что один файл может состоять из сотен и даже тысяч фрагментов, размазанных по всем блинам HDD, и чтобы его считать, нужно затратить в несколько раз больше времени, чем если бы он был записан единым куском. Дефрагментация стандартными средствами Windows — довольно долгое и муторное дело. Чтобы его ускорить, лучше использовать **Auslogics Disk Defrag**. Ему хватает нескольких минут, чтобы оптимизировать диск (несколько десятков минут, если дело очень плохо). Программа максимально проста в использовании: требуется лишь выбрать разделы жесткого диска и запустить процесс.

Рейтинг: 8

O&O DEFRAG PROFESSIONAL 11.5
Разработчик: O&O Software
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: $49,95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: ***www.oo-software.com***

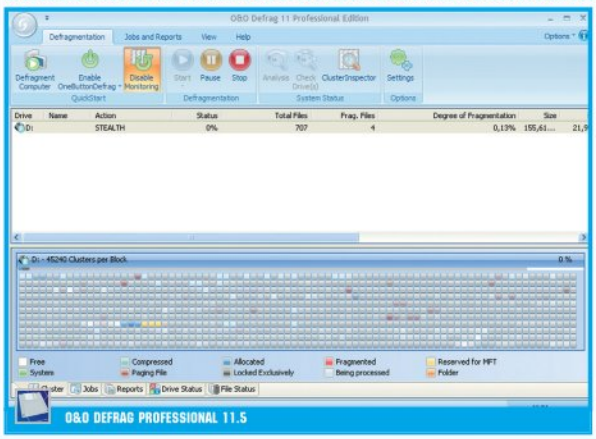
Если возможностей предыдущей программы вам мало, обратите внимание на эту. Недаром в названии выведено слово Professional — к дефрагментации **O&O Defrag** действительно подходит профессионально. На выбор пять типов оптимизации диска, каждый из которых строится на разных способах размещения файлов и учете свободного места на винчестере. Отдельно стоит сказать про довольно полезную особенность: при простое компьютера программа может автоматически запускать процесс дефрагментации, что избавит вас от необходимости самим следить за состоянием жестких дисков.

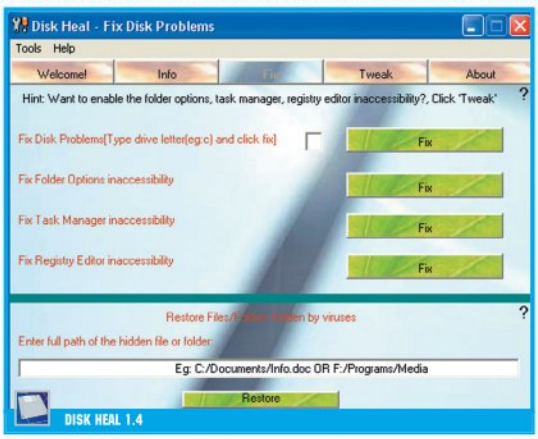
Рейтинг: 9

DISK HEAL 1.4
Разработчик: LuqSoft
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.computer-realm.net/software/diskheal***

Крошечная утилита для реанимации жесткого диска и ОС после нашествия вирусов. Она восстанавливает доступ к диспетчеру задач, реестру и позволяет вновь путешествовать по каталогам с помощью проводника. Скрытым папкам она возвращает видимость и настраивает кое-какие параметры системы, чтобы можно было спасти информацию.

Рейтинг: 7


O&O DEFRAG PROFESSIONAL 11.5



DISK HEAL 1.4

Текст: Александр Башкиров
Фотографии: Джейсон Surreallze Гувер

ПОСЛЕЗАВТРА

Силиконовая долина переименована в Молекулярную (потому что нанотехнологии!), мощность процессоров удваивается раз в 18 месяцев и к 2060 году достигает десятков тысяч гигагерц, виртуальные трехмерные объекты перемещаются силой мысли... Это, скорее всего, не то будущее, что ждет нас и наших потомков. Но это будущее, которое так легко и приятно воображать...

Графика

Картина будущего — это либо экстраполяция современных технологий (как правило, неумелая — вспомните хотя бы процессоры «пятый Pentium» в произведениях отечественных фантастов), либо предельное упрощение современных тенденций (появление общества, чем-то похожего на миры «Газонокосильщика» и «Искусственного интеллекта»). Между этими крайностями найдется место и технологии трехмерного отображения информации holodeck («голографический отсек») из сериала «**Звездный путь**», и всевозможным неуклюжим «вирт-шлемам» и визорам в стиле печально известной игровой консоли Virtual Boy.

Достаточно вбить в Google слова «future of gaming», чтобы убедиться, до чего все эти футуристические наработки расходятся с действительностью. На место неуклюжих «шлемов виртуальной реальности» придут виртуальные ретинальные мониторы (ВРМ) — устройства, формирующие изображение непосредственно на сетчатке глаза. В результате человек видит картинку, как бы «висящую» перед ним в воздухе и накладывающуюся на объекты реального мира, — почти рентгеновское зрение, так любимое разработчиками шутеров.

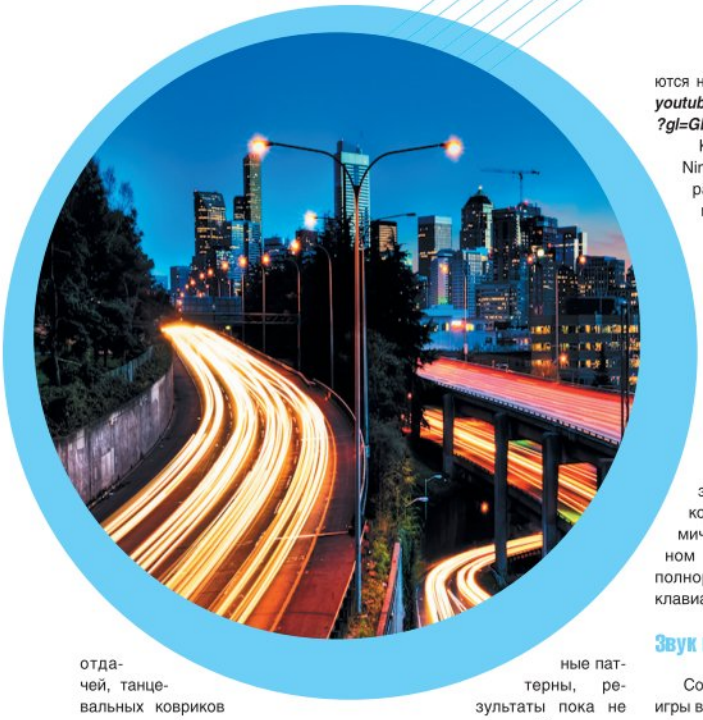
Громоздкий шлем больше не нужен — ВРМ устанавливаются в обычные очки и могут проецировать изображение как на один (для карт, информационных панелей и тому подобных наложений), так и на два глаза (для игр в спокойной обстановке).

Но трехмерность — это вовсе не обязательно симуляция трех измерений внутри плоского экрана. Используя систему зеркал технологии **Volumetric Imaging**, разработанную компанией Ethereal Technologies для корпоративных презентаций, можно вырастить виртуальные города прямо посреди комнаты. А с помощью системы **Real-D Cinema**, которой уже шесть лет активно занимается Sony, можно без всяких стереоочков и сдвоенных проекторов построить картинку, выпирающую из телевизора или экрана кинотеатра.

Другой вопрос, нужна ли кому-то настолько убедительная симуляция реальности. Уже сейчас в фильмах и сериалах виртуальные люди и города ничем не отличаются от настоящих. Вспомните, сколько обманок и уловок было изобретено в истории трехмерной компьютерной графики (см. статью «Краткая история 3D» в «Игромании» №4/2009), — и что? Когда технологии наконец-то пришли к фотореализму, появилась Wii с низким разрешением и откровенно мультяшными персонажами!

Управление

Изначально Wii с ее примитивной графикой и необычным контроллером рассматривали как нишевой продукт для детей. Но оказалось, что гироскопы в Wii-пульте привлекли аудиторию, которая обычно играми не интересуется. Стало понятно, что сейчас (не говоря уже о будущем) важно не только *видеть*, но и *мыслить* вне экрана — чувствовать игру, двигаться вместе с персонажем. От рулей и геймпадов с обратной



отдачей, танцевальных ковриков и контроллеров в виде пластиковых гитарок мы движемся к новым формам взаимодействия.

Венцом творения станет отсутствие контроллеров как таковых — управлять игрой можно будет посредством мозговых импульсов. На GDC 2008 австралийская компания Emotiv показывала систему **EPOC** — закрепляемое на голове устройство с сенсорами, измеряющими электрическую активность головного мозга. Пока агрегат в состоянии расшифровывать порядка 30 простых команд, но в будущем его возможности вырастут. Возможно ли, что игрой можно будет управлять не только на сознательном, но и на подсознательном уровне? Возможно ли считывание мыслей на расстоянии? А как насчет *записывания* мозговых импульсов на ваши бедные извилины? Есть мнение, что лет через семьдесят устройства для удаленного сканирования, интерпретации и передачи человеческих мыслей получат широчайшее распространение. Выбравшись в Сеть, можно будет подцепить вирус и подвергнуться принудительной промывке мозгов.

На рынок EPOC, кстати, собираются выставлять в июле 2009-го (предзаказать устройство за $299 можно уже сейчас на официальном сайте ***http://emotiv.com/corporate/2_0/2_4.htm***). Но беспокоиться за судьбы человечества еще рано — хотя разработчики уверяют, что устройство исправно работало на каждом из тысяч подопытных и распознавало общие мыслительные паттерны, результаты пока не слишком впечатляют. Контроллер очень неотзывчивый, передать команду в игру удается лишь с нескольких попыток. Если учесть, что проблемы с точностью наблюдаются даже у простеньких Wii-контроллеров (да что там — у обычных геймпадов!), устранять шероховатости EPOC будут не меньше трех десятилетий.

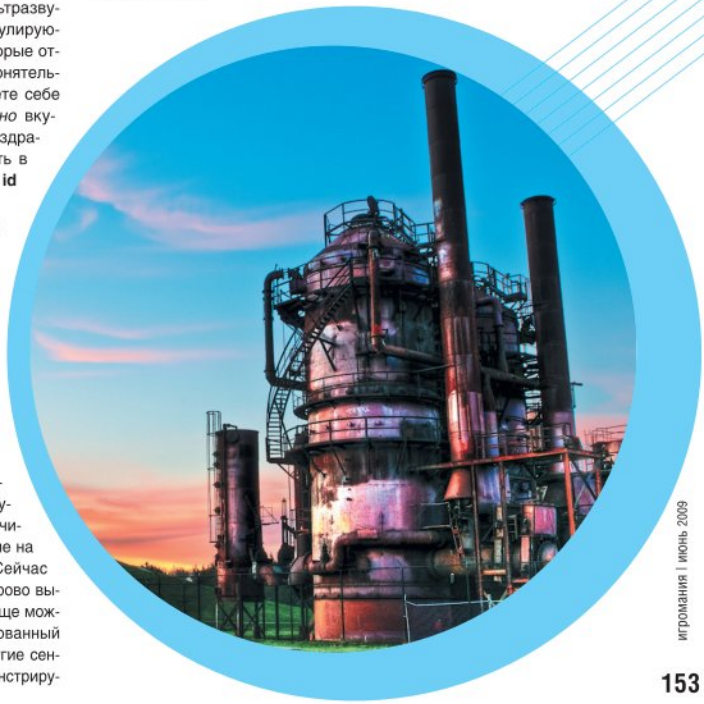
Кстати, раз уж речь зашла о мозговых импульсах... Компания Sony держит патент на ультразвуковой излучатель, стимулирующий те клетки мозга, которые отвечают за вкусовые и обонятельные раздражители. Можете себе представить, *какие именно* вкусовые и обонятельные раздражители будут преобладать в играх, скажем, поздней **id Software**!

Более традиционные футуристические интерфейсы — сплошь и рядом сенсорные. Характерный пример — **Fentix Cube**, который в 2007 году показывал британский первооткрыватель Эндрю Фентем (***http://andrewfentem.com***). Это электронный вариант кубика Рубика, в котором вместо подвижных частей используются светодиодные экранчики и сенсоры, реагирующие на вращение устройства. Сейчас кубик не только очень здорово выглядит в темноте, на нем еще можно играть в модифицированный Pac-Man! Чудо-кубик и другие сенсорные изобретения демонстрируются на YouTube-канале Фентема: ***youtube.com/user/AndrewFentem?gl=GB&hl=en-GB***.

Как доказывают iPhone и Nintendo DS, сенсорные экранчики могут заменить мышь и клавиатуру, но далеко не всегда. Главное преимущество клавиатуры в том, что у нее есть тактильная отдача, а мышиный курсор не загораживает экран (в отличие от человеческого пальца). «Умное» распознавание команд, поддержка нескольких прикосновений одновременно — это все хорошо, но зря все-таки руководители корпораций и капитаны космических кораблей в прекрасном кинозавтра пользуются полноразмерными сенсорными клавиатурами.

Звук и обоняние

Согласно неписаному канону, игры в будущем должны воздействовать на все пять чувств и рваться за пределы плоского экрана и пары колонок. Но чтобы это случилось, обязательно должна произойти технологическая революция, «квантовый скачок» — и в результате на свет появится устройство, которое раз и навсегда заменит собой монитор с телевизором. Его разработают, стандартизируют, запустят в массовое производство...



И тогда можно будет серьезно взяться за органы слуха, осязания и обоняния!

Для «воспроизведения» звука появится какая-нибудь мерзостная технология, передающая звуковые волны через кожу — по принципу нейрофона для глухих. Так можно будет симулировать удары и сейсмические эффекты. Что касается обоняния — еще в 2001 году компания **DigiScents** изготовила прототип устройства iSmell, подключаемого к USB-порту и испускающего «натуральные запахи в личное пространство пользователя» каждый раз, когда он проверяет почту или заходит на новый веб-сайт. В 2006 году устройство вошло в список двадцати пяти худших изобретений всех времен, составленный PC World Magazine. Про стимуляцию вкусовых анализаторов, наверное, лучше не будем. Хотя — широкие возможности для продакт-плейсмента!

Утопия и антиутопия

Авторы многочисленных «игровых» предсказаний добавляют еще пару слов про многопользовательский аспект: «Профессиональные лиги, в которых будут участвовать миллионы игроков!»

Да, безусловно, игры в будущем будут социальными. Но лиги и чемпионаты тут ни при чем — на самом деле произойдет (и уже происходит) интеграция игр с существующими социальными сетями и общественными структурами. Весьма вероятно, что MMORPG сольются с **Facebook** и **MySpace**, личные и деловые отношения в реальном мире будут выстраиваться на основе игровых, гильдии начнут пользоваться политическим влиянием.

Про то, что играть в будущем можно будет на чем угодно (на нетбуке, на любом телевизоре), мы уже писали в прошлом номере в статье про **OnLive**. Когда игры окончательно отделятся от «железа», вместо консольных войн наступит консольный мир, отпадут все проблемы с совместимостью, исчезнет продажа игр на физических носителях, а вместе с ней и такие мелочи, как пиратство и любительские модификации. Успех образовательных игр Nintendo с их физически-наглядным управлением приведет к интеграции системы образования

с единой игровой платформой будущего, будет принят закон об обязательном игровом образовании. Это, кажется, уже мягкая социальная антиутопия...

А вот антиутопия жесткая: сверхреализм, секс и насилие ведут к анархии и разрушению общества. Социальная деструктивность игр, кровь и обнаженка начинают волновать не только цензоров, но и простых пользователей. Маркетологам «голографического отсека» придется нелегко: кому хочется, чтобы ребенок участвовал в гладиаторских боях с неотличимыми от живых людьми? Этот вопрос широко освещен в фантастике семидесятых (например, в фильме **Westworld** Майкла Крайтона). Когда дуэли с ганфайтерами и поединки на мечах становятся неотличимыми от реальных, это всегда Очень Плохо Кончается.

Компьютерная одиссея 2043 года

Серьезных теорий о будущем видеоигр не так уж много. Понятно, что игровая индустрия находится на встречных курсах с киноиндустрией. Понятно, что эволюцию игр можно сопоставить с эволюцией телевидения. Легко, например, провести параллели между MMORPG и реалити-ТВ. Еще легче представить себе слияние индустрий и появление виртуальных реалити-шоу с миллионами пользователей. Интеграция Rock Band с караоке-симуляторами облегчит поиск юных талантов.

Но это все наши фантазии, а вот что говорят об игровом будущем профессионалы. Выступая в 2008 году на конференции разработчиков в Остине, американский фантаст Брюс Стерлинг представился пришельцем из будущего (учеником 89-летнего Брюса Стерлинга) и подробно описал компьютерные технологии 2043 года. В качестве портативного компьютера он показывал обычное полотенце — и жаловался, что нет связи с «облачными технологиями». Насчет игр говорил, что «мы больше не притворяемся, будто стеклянный экран — это окно в виртуальный мир. Свет проходит через полотенце и создает трехмерное изображение». Еще? «Виртуальных игр у нас нет — только домашние, национальные, глобальные и космические!»

Будущее компьютерных коммуникаций — за нанотехнологиями. Ученик Стерлинга предъявил «вычислительные кристаллы» (соль в солонке), каждый из которых «занимает более одного измерения в пространстве». В каждом

Гадание на видеокартах

Если технологии будут развиваться примерно с той же скоростью, что и сейчас (хотя они, конечно, не будут, и рано или поздно произойдет тот самый «квантовый скачок»), то через десять лет самый обычный PC даст фору чуть ли не всем современным суперкомпьютерам, вместе взятым.

Вот какие у него могут быть характеристики:

- ЦП: 64 ядра, 16 млрд транзисторов; мультипроцессорные системы
- ОЗУ: 100 Гб, пропускная способность — 36 Гб/сек
- объем жесткого диска: 100 Тб
- объем оптических носителей (Blu-ray): 2 Тб
- объем флэш-носителей: 4 Тб, пропускная способность — 2 Гб/сек
- видеокарты: объем видеопамяти: 16 Гб, пропускная способность видеопамяти — 48 Гб/сек; многопроцессорные видеокарты
- скорость проводной сети: до 450 Мб/сек
- скорость беспроводного соединения: до 1,1 Гб/сек

Считал Алексей Невский.

кристалле — вычислительная мощность серверной фермы 2008 года. Разбросав соль, гость из будущего заявил, что создал автономное «облако» размером с весь интернет образца 2004 года. И вопросы публики слушать не стал — как пришелец из будущего, он заранее знал, какими они будут.

Кто через 35 лет будет играть в игры больше всех? «Банкиры! Читал мануал к игре Avatar Checkout — скучнейший деловой текст... Банковская сфера и инвестиции — штука унылая!» Но в 2043 году игровые банки — единственные банки в мире. Настоящие бетонные здания с сейфами давно исчезли, а вестибюли с мраморными колоннами переехали в видеоигры. «Лучший способ создать будущее — это изобрести его, — сказал Стерлинг в заключение. — Но лучший способ понять будущее — это изучить прошлое».

Начистоту

По правде говоря, будущее игр ничем не отличается от будущего любой другой сферы развлекательной индустрии. Корпорации пытаются угадать нужды игроков и дотянуться до массовой аудитории. Выходят редкие шедевры, их давит огромная серая масса посредственности. Маркетологи охотятся за мужской аудиторией 18-35 лет. Продолжаются дебаты о легитимности видеоигр как формы искусства или даже просто как нарративной среды. И через двадцать, и через тридцать лет будет повторяться фраза: «Ну, все-таки компьютерные игры — это еще очень молодая индустрия».

Помимо чисто художественной нагрузки появится образовательная — интерактивное обучение для детей, подростков и взрослых. Разные философские учения, взгляды на мир и системы ценностей преподаются в рамках одной отдельно взятой MMORPG; информация игроку доставляется незаметно — он даже не знает, что усваивает что-то новое и полезное.

Исчезнет пропасть между отдыхом, образованием и личностным развитием, появится новая среда «просветительского образовательного развлечения», что повлечет за собой значительные последствия для общества, цивилизации, для человечества как биологического вида... или не повлечет.

P.S. Фотографии использованы с любезного разрешения Jason "Surrealize" Hoover http://flickr.com/photos/surrealize

ХРОНОЛОГИЯ БУДУЩЕГО

В ближайшие пятнадцать лет технологии могут изменить нашу жизнь до неузнаваемости. В нашем прогнозе мы предусмотрели два варианта развития событий: размеренный и оптимистичный (над таймлайном) и стремительный и шокирующий (под таймлайном).

Оптимистичный прогноз

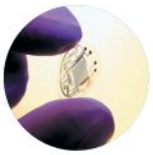
Домашние голографические системы

Релиз OnLive

Онлайн-подписка на pdf-версии журналов — новый выпуск регулярно приходит на электронную почту

Кинотеатры с обзором на 360 градусов

Интеграция социальных сетей и компьютерных игр; игры всех жанров стекаются в интернет



Контактные линзы со встроенными мониторами

Подписка на игры — как только выходит новая игра, вам присылают ссылку на демоверсию

Разработчики только закладывают основы геймммеханики и создают игровой редактор — контент и миссии придумывают игроки

Wii-скафандр от Nintendo

Легализация протокола UWB и интернетизация всего мира

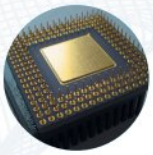
Первый кастинг на главную роль в компьютерной игре

Появление универсальной игровой платформы

Ради защиты от пиратства все диски снабжают системой самоуничтожения

Мониторы на одежде

Первые беспроводные зарядные устройства



Мультипроцессорные компьютеры

Фильмы начинают делать на игровых движках

Производители ноутбуков отказываются от активной подсветки, заменив ее рефлекторной

Появление полноценных 3D-игр, вообще не требующих клиента

Прикладные программы пишутся под системы распределенных или облачных вычислений, на жестком диске нет никаких дистрибутивов

2010

Яркие и узнаваемые виртуальные звезды

Специальные игрофильмы на Blu-ray-дисках

Покупки, сделанные в онлайновой игре, доставляют на дом

Голливудские режиссеры подписывают контракты на производство видеоигр

Единый движок для фильмов и игр

2011

Публика требует виртуального насилия

По требованию Украины Google закрывает пользователям с российскими IP-адресами доступ к Крыму

Первые роботы-гладиаторы, управляемые по интернету

Индивидуальная голографическая реклама на улицах

Ради увеличения прибылей кинотеатры транслируют фильмы по интернету

Ежедневные интернет-сериалы с участием виртуальных звезд

2012

Косметическая хирургия аватаров

Последний печатный игровой журнал переходит в Сеть

Производители нетбуков, КПК и смартфонов переходят на гибкие OLED-дисплеи

Повальное увлечение интернет-фильмами с виртуальными звездами

2013

Первый суд над киберспортсменами, перепутавшими реальность и виртуальность

Мультиперспективные фильмы с динамически изменяющимся сюжетом

Развлекательные голографические комнаты

2014

В Европарламент избираются депутаты от Партии пиратов

ЕЗ синхронно проводится в реальном и виртуальном мире

Массовый пересмотр законов, регулирующих правовые аспекты различной интернет-деятельности

Открытие Олимпиады в Сочи в прямом эфире транслируется в интернете, и ее смотрят больше людей, чем телетрансляцию

В Китае к власти приходит партия «Объединенные гильдии World of Warcraft»

Индивидуальные фильмоигры

Виртуальная валюта — причина очередного финансового кризиса

Первая игра-вирус

По телевидению показывают поединок с искусственным интеллектом

2015

Свадьба, сыгранная между двумя людьми в виртуальном мире, признается легитимной в реальном мире

Поисковая машина, которая ищет в точности то, о чем вы подумали

В фильмах начинают снимать не звезд, а их виртуальные лицензированные копии, что проще и дешевле

Куклы-игрушки с человеческими эмоциями

Первый тюремный приговор за вмешательство человека в жизнь аватаров

Цифровые рентгеновские очки

2016

Проводной интернет признается неконкурентоспособным, «классические» провайдеры разоряются

Открываются онлайновые общеобразовательные школы

GPS-навигаторы автоматически отсылают в ЖЖ информацию о вашем местонахождении

Появляется карманная платформа «все в одном», подключаемая при необходимости к монитору или принтеру

Появление роботов, по интеллектуальным и физическим качествам не уступающих своим создателям

Всеобщее привыкание к онлайновым играм

Все больше людей не различают границы реального и виртуального мира

2017

«Оскар» за лучший отыгрыш роли в MMORPG

Появляется мода на виртуальную кожу с динамическими изображениями

Голографический виртуальный персонаж выступает вживую

Исчезает розничная продажа игр и пиратство

В домашних животных вживляют устройства дистанционного управления

Запрет на электронные развлечения

Видеотатуировки

Оптимистичный прогноз

Виртуальный персонаж получает «Оскара» как лучший актер

Родители борются с ботами, которые ходят в школу вместо детей

Под кожу вшивается датчик, который определяет силу сигнала беспроводной сети

Бумагопечатание уступает место электронным чернилам

Намагниченные чипы вживляются под кожу запястья и заменяют кредитные карты

Разработчики OnLive с триумфом закрывают последний розничный магазин в Америке

Виртуальный персонаж становится исполнительным директором крупной корпорации

Продажа квантовых компьютеров в розницу

Рак, ожирение, кожные и венерические заболевания лечат с помощью электрических пластырей, сделанных по технологии OLED

2018

Самая высокооплачиваемая в мире звезда — андроид

Искусственный интеллект производит 80% развлекательных продуктов

Оргазм по электронной почте
Первый брак между человеком и аватаром

2019

Первый развод на почве виртуального романа с компьютерным персонажем

30% мировых знаменитостей — андроиды
Первые совместные виртуальные американо-грузинские военные учения

2020

Изобретена система чтения мыслей

Выходят последняя игра и последний фильм, произведенные человеком

2021

Гладиаторские бои в стиле «Бегущего человека» с участием андроидов

Виртуальный секс в 3D-перчатках, которые передают тактильные ощущения

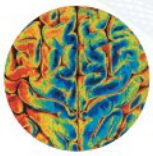
Появление персональных роботов

Виртуальные ретинальные мониторы

Первый случай прямого подключения мозга к Сети

Людей идентифицируют по серийному номеру iPhone или другого карманного устройства подобного рода

2022



Искусственный мозг

2023

Андроиды считают себя людьми

2024

2025

Пессимистичный прогноз

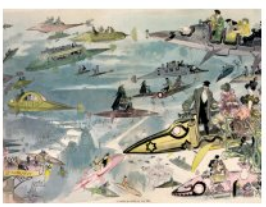
P.S. В статье использованы прогнозы доктора Андреаса Кельца (Paramount Pictures), профессора Клеменса Х. Капа (университет Ростока), Михаэля Буршта (Medialogics), Норберта Хиллингера (ThendONE), Йенса-Кристиана Йенсена (Pixelpark), Норберта Майнике (Twinity), Патрика Меллера (vm-people), Нилса Мюллера (TrendONE), Нитчи Петтаузра (fatfoogoo), Валентина Рипасси (TrendONE), Себастиана Роледера (Initiative Media), Томаса Шауфа (BVDW), Кристина Штумпфа (Weblin), Геррита Вале (Force Sunshine), Роберто Венка (Azionare), а также прогнозы редакторов и авторов «Игромании».

Алена Ермилова

ВИДЫ НА БУДУЩЕЕ

Какое будущее нас ждет? Люди с переменным успехом пытаются предугадать его всю свою историю. Мы изучили сотни статей и иллюстраций о жизни в XXI веке и выяснили, что нас ждала не только виртуальная реальность и разговаривающие компьютерные игры, но и крылатые полицейские, пробные браки, подводные битвы верхом на рыбе-пиле и многое-многое другое

1882



Литография «Поход в оперу в 2000 году», созданная французским карикатуристом и иллюстратором Альбертом Робидой. В конце XIX века он также написал и оформил остроумную фантастическую трилогию в стиле дизельпанка («XX век», «Война в XX веке» и «Двадцатый век. Электрическая жизнь»).

Книги очень понравились читателям. В них описывались невероятные вещи — телефоны, танки, подводные лодки, дистанционное обучение, телевизоры, реалити-шоу, системы видеонаблюдения, химическое, ядерное и биологическое оружие, эмансипация, противогазы, техногенные катастрофы, небоскребы и пробные (гражданские) браки. Правда, после Первой мировой войны Робиду сразу разлюбили: все его предсказания стали сбываться катастрофически быстро.

1885

Эта иллюстрация была опубликована в американском сатирическом журнале Puck в 1885-м — за год до установки Статуи Свободы в Нью-Йорке.

Статуя утопает в рекламируемых вещах, как новогодняя елка в снегу, и бирки развеваются на ветру: «Семейная глупость» — отличная еженедельная газета!», «Не забудьте купить наше мыло-скраб на основе речного песка!», «Курите сигареты «Верная смерть», «Бесценное средство доктора Лагса — жизнь без мозолей! Кроме нас, вам никто не поможет!», «Магическое средство доктора Гаффа — забудьте о мозолях навсегда! Все остальное — жалкая подделка!».

1939

«Наш сухопутный линкор будущего вполне может возглавить наступление. Бросьте в атаку несколько таких машин — они сметут передовую врага, вминая в землю танки и раскатывая по полю пехоту, и проложат дорогу основным силам вашей армии. Ничто не страшно такому танку: под защитой бронированного корпуса, тяжелых орудий и противовоздушной установки экипаж может сутками удерживать позиции», — гласит декабрьский номер научно-фантастического журнала Amazing Stories за 1939 год.

1959

А вот и порождение гонки вооружений — постер, нарисованный иллюстратором Франком Тинсли для рекламы American Bosch Arma Corporation (опубликован в журнале Fortune в 1959 году). Под такие красочные постеры ABAC маскировала рекрутинговые объявления: где-нибудь в уголке обязательно пряталась надпись вроде «Изобретателям системы наведения для ракет-носителей семейств Atlas и Titan срочно требуются талантливые специалисты для работы в области космических исследований».

Полную коллекцию рекламных плакатов можно найти здесь: ***www.flickr.com/photos/bustbright/3364146437***

1982

До недавнего времени будущее компьютерных игр мало кого волновало, но мы все-таки отыскали небольшую аналитическую статью, опубликованную в журнале Electronic Games за 1982 год: «Компьютеры, несомненно, повлияют на развитие игр. В 2001 году машины научатся не только симулировать запах, но даже распознавать голосовые команды игрока и отвечать в тему (представьте, что вы следователь и допрашиваете подозреваемого!). Том Лопес из **Activision** говорит, что цены на компьютеры вскоре упадут, и со временем они появятся в каждом доме: играть в видеоигры будет гораздо проще, дешевле и интереснее, чем ходить на концерты или толкаться локтями на стадионах.

Правда, разработчикам придется поломать голову, чтобы игры шли и на игровых автоматах, и на домашних игровых станциях, ведь дома люди будут использовать обычные телевизоры, а не автоматы с новейшими моделями экранов.

Изменится и процесс разработки игр. Это сейчас любой может написать движок и нарисовать графику, а в будущем, по словам Джорджа Гомеза из **Midway**, будет недостаточно даже двух-трех профессионалов. Недаром же **Tron**, игру по чудесному фильму **Disney**, делали 16 человек!»

2008

Последние пару лет компьютерными играми стала интересоваться не только профильная пресса. Но чем дальше от игровой индустрии, тем экстравагантнее игровые статьи и рецензии. Вот что прочит нам Forbes в недавней статье «Будущее видеоигр»:

«Растущие продажи Wii — наглядное доказательство эволюции компьютерных развлечений. Они становятся все более массовым явлением, и в ближайшие 10 лет аудитория видеоигр существенно изменится — как качественно, так и количественно.

Во-первых, благодаря покоряющей простоте Wii играть начнут даже те, кто никогда бы по доброй воле не взял руки геймпад — в первую очередь женщины. Не нужно запоминать бесконечные комбинации клавиш и зубрить наизусть тридцатистраничную инструкцию. Хоть раз держали в руках теннисную ракетку? Отлично — значит, справитесь и с Wii-контроллером. Конечно, не все женщины тут же бросятся играть в «**Биошок**», но пенсионерки с удовольствием променяют газеты на «**Солитер**» и **Bejeweled**.

Во-вторых, появятся новые виды контроллеров. Игрокам ведь хочется не просто двигать мышкой или махать геймпадом, а «чувствовать» игру. Танцевальные коврики и пластиковые гитары — только начало.

В-третьих, графика будет все ярче и четче. Но не тешьте себя иллюзиями: игру продает не отличная графика, а отличный геймплей. Это как с шахматами — низкое ли разрешение, высокое ли — это все равно отличная игра.

А что же с PC-играми? На PC будет играть стареющая интеллигенция. Всего пять лет назад RPG считался мертвым жанром, но недавно он пережил второе рождение. Не потому ли, что у самих игроков открылось второе дыхание?

Венцом всему будут онлайновые игры. Они сольются друг с другом и с социальными сетями — да-да, с **Facebook**, с **LinkedIn**, — и в результате утром паладин 67-го уровня будет валить драконов в **World of Warcraft**, а вечером мыть посуду где-нибудь в **The Sims Online**.

Что потом? Молодежь, повзрослевшая в онлайновых играх, начнет строить карьеру с помощью своих друзей по виртуальным мирам. Через десять лет в порядке вещей будет слетать в штаб-квартиру гильдии в Сингапуре и заключить с сопартийцами выгодный контракт.

Дальше — больше. Гильдии, сформировавшиеся в онлайновых играх, превратятся в политические партии. Особенно сильны они будут в Китае, где люди проводят в виртуальном мире чуть ли не больше времени, чем в реальном. В больших гильдиях строгая иерархия, а роли отыгрываются очень четко. Будьте уверенны, многие даже не заметят, что им приказали не скастовать несколько заклинаний или зачистить десяток пещер, а напечатать 1000 агитационных плакатов».

1959

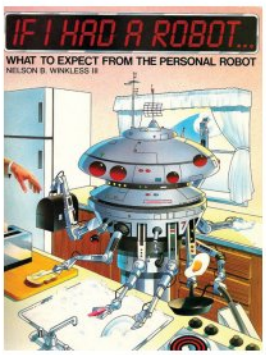
«С изобретением крохотного атомного скальпеля мы сможем проводить абсолютно бескровные операции, и неизвестно, что будет больше нравиться пациенту — лежать под ножом или отдыхать в кресле-качалке. Уже сейчас специалисты университета Калифорнии и их коллеги из Швеции провели несколько удачных процедур, удаляя больные ткани с помощью хирургического луча. Ученые говорят, что вскоре такая бескровная хирургия станет повсеместной практикой», — обещала чикагская газета The Chicago Tribune в конце 50-х.

1979

В 1979 году вышла книга «Города будущего: жизнь в XXI веке», в которой почему-то иллюстрируется, как будет выглядеть типичная квартира в середине 80-х. «Внешне в жилой комнате ничего не поменяется: останутся окна, мебель и ковер, а в центре, как и сейчас, будет стоять телевизор. Он, однако, станет плоским — не толще 5 см — и превратится в мощнейшее многофункциональное устройство. Не вставая с кресла, человек сможет читать электронные газеты, делать покупки в электронном магазине (заказ будет тут же посылаться в базу данных ближайшего супермаркета, откуда и привезут товары), принимать документы и видеозвонки, ведь меньше чем через 10 лет на смену пленочным камерам придут компактные устройства, записывающие изображение в 3D.

Уже к 1990-м люди перейдут к электронному документообороту: отправитель пропустит документ через копир, тот передаст изображение на спутник — и в считанные секунды ваше сообщение достигнет адресата. Не будет никакой нужды ездить в офис, что сэкономит людям массу сил, денег и, что немаловажно, улучшит экологическую обстановку».

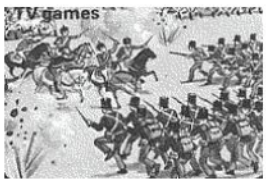
1958 и 1984

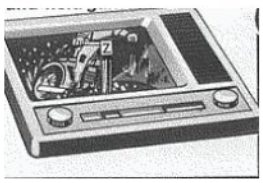


В конце 50-х все научно-фантастические журналы заболели роботами. Публикации вроде «Я и мой робот», «Роботы на страже вашего дома», «День из жизни семьи роботов» появлялись в печати ежемесячно. Но если в 50-60-х о роботах говорили скорее как об электронных друзьях и даже членах семьи, то в конце 70-х стали писать исключительно о роботах-садовниках, уборщицах, барменах, посудомойках и т.д.

Страсти по роботам закончились лишь к 80-м, а сами роботы в каждом доме не появились до сих пор, зато теперь в каждой библиотеке можно найти книги Айзека Азимова («Я, робот»), Ларри Нивена («Мир-Кольцо»), Урсулы Ле Гуин (Хайнский цикл) и, конечно, Фрэнка Герберта («Дюна»).

1982





1982 год оказался необычайно богат на предсказания. В основном, правда, несбыточные: симуляция запаха, смерть игровых консолей, оптимизация картинки под телевизионные экраны... Поразила тоненькая — всего 48 страничек — детская книжка британского издательства Usborne «Путеводитель по миру компьютеров и видеоигр» (The Usborne Guide to Computer and Video Games).

Пока остальные «аналитики» делали абстрактные прогнозы из разряда «программисты продолжат программировать, а прогресс прогрессировать», в этой книжке описали игры, которые появятся в ближайшие 10 лет: «в спортивных симуляторах вы сможете контролировать каждого игрока в отдельности, а виртуальный судья будет сообщать, когда вы ушли в офсайд»; «на ТВ-приставках с очень большим объемом памяти появятся игры, где можно будет управлять множеством юнитов и инсценировать битву при Ватерлоо»; «на портативных игровых платформах так и останется ЖК-дисплей, но со временем он станет полноцветным и таким же четким, как экран телевизора».

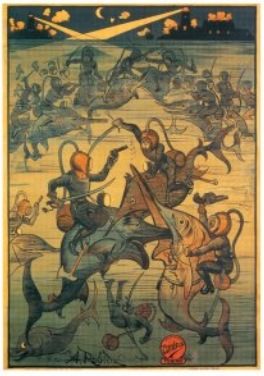
И хотя картинки рисовались, когда вывести на экран несколько цветных пикселей и одновременно проиграть какое-нибудь «би-и-ип» считалось верхом компьютерного мастерства, все сбывается с дьявольской точностью — убедитесь сами!

1984

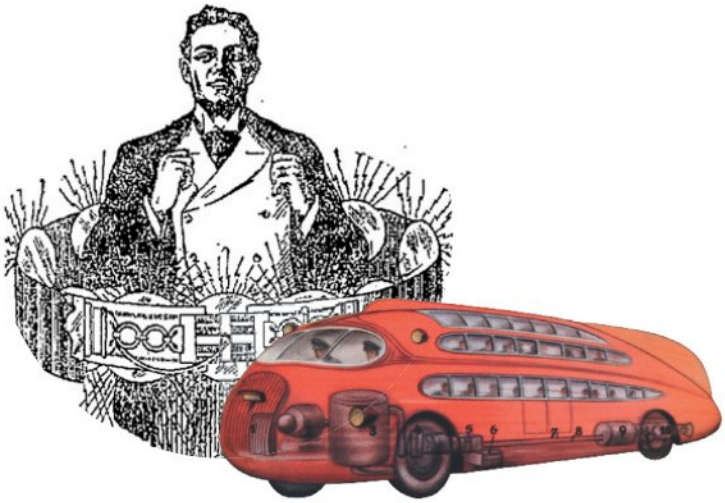
Уолт Дисней очень хотел построить город-утопию EPCOT (Experimental Prototype City of Tomorrow — опытный образец города будущего) на 20 тыс. жителей, где бы тестировались новейшие изобретения ученых и отрабатывались разные социальные модели. Но Уолт Дисней умер, а его компания решила не связываться с экспериментальным градостроением и превратила город будущего в развлекательный центр, где даже трава зеленее, чем везде. Правда, это иллюзия: тротуары покрашены специальной контрастной краской.

Как бы то ни было, в EPCOT издавались разные образовательные брошюры, в том числе «Будущее сельского хозяйства». Вот как, по мысли Диснея, должен выглядеть город будущего, расположенный неподалеку от моря: плавающие платформы-грядки снабжены особыми устройствами, отфильтровывающими соль, а роботы-садовники скользят в проемах между «клумбами», рыхлят землю и дергают сорняки.

1913



Так небезызвестный вам Альберт Робида представлял себе игры будущего. На самом деле это рекламный постер итальянского фильма «Необычайные приключения Сатурнино Фарандолы», но им и сейчас можно завлекать на фильмы о Гарри Поттере: люди, оседлавшие морских чудищ, стреляющие из магических подводных ружей и фехтующие магическими же саблями, — Робида был очень недалек от истины.



1982

Альманах за 1982 год, выпущенный редакцией научно-фантастического журнала **OMNI**, предсказывал, что к середине 80-х от рынка консольных видеоигр ничего не останется: консольщики просто прогорят.

Надо сказать, что в 1982-м это утверждение было трудно опровергнуть. Главным преимуществом игровых консолей была низкая цена. В начале 80-х за компьютер просили больше $1000, а приставка **Atari 2600** стоила всего $199. Переплачивать впятеро или покупать домой игровой автомат, еще одну альтернативу PC, готовы были единицы.

Но уже в 1982-м в продаже появился **Commodore 64** — за $595 (в то время как за **Apple II** по-прежнему просили $1200, а за **Atari 800** — $899). C64 разлетался с такой скоростью, что ни у кого и сомнений не осталось: еще пара лет — и индустрия консольных видеоигр загнется, останутся только компьютерные игры.

Вот как это комментировали авторы OMNI: «В середине 80-х никто и не вспомнит о феномене домашних консолей. Но не потому, что людям разонравится играть. Напротив, интерес к видеоиграм будет только расти, но ТВ-приставки вымрут, потому что за пару лет цены на компьютеры рухнут вниз.

Компьютерные программы станут такими разнообразными, что семья, однажды купившая компьютер для игр, со временем начнет решать с его помощью сотни разнообразных задач. К 1985-му компьютеры, сравнимые по мощности с современными ПК, будут стоить заметно меньше $1000, а люди смогут подбирать программы, исходя из своих умений и интересов.

Навсегда прикончит консоли появление множества игровых ТВ-сетей в середине 80-х. Не нужно будет ни ходить в магазин, ни искать под кроватью «тот самый» картридж: новейшие игры без труда будут выкачиваться из сети».

1991

В 1991 году журнал **Compute!** опубликовал статью «Бесконечное будущее электронных миров: вчера, сегодня и завтра видеоигр». Проанализировав скорость развития индустрии и объявив пределом мечтаний прирожденного геймера процессор i386, VGA-адаптер, скоростной дисковод от NEC, звуковую карту AdLib и пару колонок, автор Compute! пришел к следующим выводам: «Каждый будет сам себе писателем, продюсером, режиссером и актером — используя домашний компьютер, люди смогут создавать собственные фильмы и делиться ими с друзьями.

Появятся огромные виртуальные миры с уникальным политическим и социальным строем. Только подумайте, что всего через несколько лет вы сможете назначить виртуальную встречу человеку, живущему на другом конце земного шара! Или, скажем, будете лет через пять учить свой личный виртуальный автоответчик произносить нужные фразы с нужной интонацией.

Технологии будут развиваться все стремительнее. Компакт-диски станут настоящим спасением для геймдизайнеров: им не придется ограничивать себя размерами физического носителя, и компьютерные вселенные разрастутся как на дрожжах.

Но будут и негативные последствия. У людей появится зависимость от видеоигр, они начнут уделять меньше внимания образованию. Уже сейчас во многих школах отмечают, что дети хуже концентрируются на учебе, меньше читают, делают ошибки в простейших словах.

Подскочит уровень преступности. Ведь самые популярные компьютерные игры — жестокие, кровавые стрелялки. В них все больше секса и насилия. А чем лучше компьютерная графика (а она, без сомнения, будет только улучшаться), тем реалистичнее происходящее на экране. Когда-нибудь наступит момент, когда люди перестанут различать реальный и виртуальный мир».

1954

В середине XX века умы ученых будоражили три вещи: полеты в космос, атомное оружие и — видимо, чтобы проще было управляться с первыми двумя, — системы контроля погоды. В 1954 году журнал Collier's Weekly предсказал, что всего через 40 лет люди не просто научатся разгонять облака, но смогут полностью менять погоду и останавливать торнадо. Выглядеть это должно было примерно так: «Представьте, что с метеостанции на юго-востоке Техаса приходит сигнал: «Скопление облаков в районе Уэйко. Возможно образование торнадо». Данные тут же обрабатывают в штабе организации, отвечающей за контроль погоды, а на аэродроме уже прогревает двигатели заправленный реагентами самолет. Не пройдет и часа после того, как в Техасе заметили подозрительную облачность, как пилот доложит: «Миссия выполнена, иду на посадку!» Вот так — без материального ущерба, без человеческих жертв — люди будущего научатся бороться с торнадо».

1908

Одно из первых изображений беспроводного телефона появилось в нью-йоркском политическом журнале Harper's Weekly. Интересно, что, предусмотрев саму возможность беспроводной радиосвязи и надев на человека будущего современную одежду (а не смокинг и цилиндр, как делали многие другие), художник не подумал, что радиотелефон тоже уменьшится. В результате «мобильник» состоит из каски с антенной, увесистого рюкзака (с зарядкой?) и «базы» с трубками для приема и передачи звуков.

1910

Французские и немецкие иллюстрации начала века, изображающие жизнь в 2000-м году. Пока сбылась лишь одна фантазия, зато намного раньше предсказанного срока: оснащенные пулеметами бронеавтомобили появились уже в конце 20-х годов прошлого века (при этом бронетранспортеры и бронированные вездеходы используются в армии до сих пор).

А вот появления дома на рельсах и системы слежения, позволяющей полиции снимать происходящее сквозь стены, мы, наверное, дождемся не скоро.

Интервью: Сергей Климов, Алена Ермилова
Фотографии: Алена Ермилова

КРИС ТЕЙЛОР: «Я ДЕЛАЮ ИГРЫ ДЛЯ СЕБЯ»

Накануне релиза Demigod «Игромания» слетала в Штаты и пропустила пару стаканчиков «Колы» с Крисом Тейлором, игровой легендой 90-х. Крис оказался жизнерадостным парнем-не-на-своем-месте: строит мегакорпорацию вместо того, чтобы делать игры, и красуется перед журналистами вместо того, чтобы везти в садик своих четверых детей.

[Крис] Банан будете? Вкусняющий, я из дома прихватил (театральным жестом, точь-в-точь как в рекламе, Крис медленно выуживает банан из сумки). Не банан, а загляденье! Не хотите? Ну и зря (банан плюхается в вазу, балансирующую на углу рабочего стола). Если что, у меня тут еще семга есть — вот, в баночке.

С Крисом мы нос к носу столкнулись в гараже. Мы никак не могли найти главный вход в здание **Gas Powered Games**, а он торопился к лифту. Опаздывал: жена отправила его в аптеку за лекарствами для детей, и он все сомневался, что купить от отита, коньюнктивита и простуды.

[Крис] Ума не приложу, как они все ухитрились заболеть одновременно!.. У меня четыре мальчика, вы же слышали? Четыре парня, жена чуть не разрыдалась, когда мы в последний раз делали УЗИ! Но я доволен: когда ходим по супермаркету, часто помогаем женщинам донести до машины всю эту картошку-морковку. Однажды я разоткровенничался: вот, говорю, это все мои парни, а девчонок в семье нет. И тут эта женщина на меня как посмотрит: «А у меня-то пять девочек!»

И смех и грех, ей-богу! Играл бы я в покер — давно бы был миллионером. Ну, знаете, с такими-то картами — все валеты на руках. А вообще я заводной. Вы, например, знаете, что это за диван?

Рабочий кабинет Криса Тейлора одновременно похож и на музей древностей, и на квартиру холостяка. В не слишком просторной комнате — метров шестнадцать, не больше — умещается три игровых автомата (один рабочий!), потертый и просиженный черный кожаный диван, холодильник, два десятка полок с книжками, играми, плакатами, прорва фотографий, множество сувенирных фигурок, коллекция игровых журналов, пополняемая с 1980 года (теперь там есть и мартовский номер «Игромании»), холодильник, заваленный раскуроченными микросхемами, дипломами, лотками для бумаги, глобус, барометр...

«Нет, вы попробуйте, вы нигде в Америке больше такой «Колы» не найдете, как у меня! А, ну как хотите. Жалеть ведь будете! »

[Крис] Это, можно сказать, боевой товарищ моей юности: скольких подружек он повидал! Продавленный, конечно, — а что

Вы знаете, что это за диван? Боевой товарищ моей юности: скольких подружек он повидал!

вы хотите, ему уже за двадцать, но знает обо мне больше, чем я сам (Крис с тоской гладит потрескавшуюся обшивку). Хотите присесть? Он бы и сейчас у меня дома стоял, но я как-то сболтнул лишнее жене — и она на него ополчилась: «Фу, Крис, убери отсюда эту гадость!»

Но не мог же я оттащить свой старый диван на помойку! Я привез его сюда, благо в офисе моя жена редко бывает. А с диваном вместе переехали мои игровые автоматы (один, кстати, жена сама подарила — она всегда знает, как мне угодить!), машинки, плакаты...

Что значит ответственность

Крис родился в Канаде, но в США живет уже много лет: он приехал сюда в середине 90-х, чтобы работать с Роном Гилбертом над **Total Annihilation**.

[Крис] Я вообще всем тогда занимался. Весь дизайн расписал я, разработкой руководил я, ведущим программистом был я — везде я. И когда сделал TA, мне подумалось: вообще-то штат Вашингтон — неплохое местечко, сосны, све-

жая рыба, аэропорт недалеко... почему бы не купить тут дом? Я ведь умный малый, знаю, когда дома нужно покупать.

И вот тогда я основал Gas Powered Games — как сейчас помню, дело было в 1998-м... ну да, прямо дома и основал! В этом мае, кстати, было 11 лет GPG и 21 год, как я работаю в игровой индустрии. Май вообще отличный месяц, у меня четвертый парнишка родился в мае...

Короче говоря, мне ни к чему было возвращаться в Канаду. В США столько простора для бизнесмена, тут такие мозги! Если бы я вернулся в Канаду, мне пришлось бы переманивать американских специалистов, придумывать им приглашения, выписывать визы, возиться со всеми бумажками... Черт подери, я на себя-то замучился все эти документы оформлять, чтобы получить Green Card! Мне, представьте, пришлось для этого жениться на американке!.. Ой! Да что я несу, не слушайте меня...

Мне очень тут нравилось, пока не пришел Буш. Все восемь лет я просто хватался за голову: «Какой кошмар, у этого типа с мозгами не в порядке, он же разорит страну!» Слава богу, я канадец, у нас все тихо-мирно, поэтому я наблюдал за выкрутасами Буша со стороны. А теперь пришел Обама, все дела... Вы же рады, что теперь у власти Обама?

Он вчера по телику сказал чудесную вещь, поражаюсь, почему до него это не пришло в голову ни одному американскому президенту: «В мире кризис, людям тяжело, они постоянно жалуются на жизнь. Республиканцы винят демократов, демократы винят республиканцев, в стране раздрай... Послушайте, если вам надо кого-то винить, вините *меня*! *Я* президент Америки, *я* отвечаю за будущее страны. Вам не нравится происходящее? Вините *меня*!»

Крис обводит нас взглядом и, указывая на себя ладонью, важно повторяет: «Вините *меня*!» В этот момент он и правда очень похож на Обаму — с той лишь разницей, что Обама едва ли вкладывает в свои слова десятую долю пафоса, который вкладывает в свои слова Крис.

[Крис] О, я давно ждал, пока в правительстве, наконец, появится такой человек и научит всех, что значит быть лидером. Лидерство — это в первую очередь ответственность (Крис многозначительно поднимает бровь и снова обводит нас взглядом так, чтобы мы уж точно поняли — он лидер и он-то понимает, что значит ответственность).

Восхитительное место

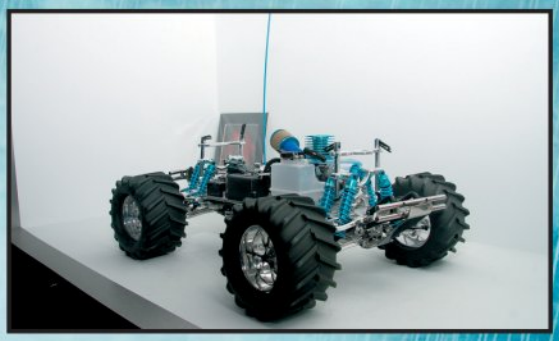
[Крис] В общем, я переселился в Америку, мы с **Microsoft** издали **Dungeon Siege** и **Dungeon Siege 2**... Вы ведь знаете, что офис Microsoft у нас под боком?

Офис Gas Powered Games действительно находится под боком у «Майкрософт» — мы даже сначала подумали, что Крис специально подобрался поближе к бывшему издателю. Но оказалось, что Редмонд — пригород Сиэтла — просто очень популярен среди игровых компаний. Теперь тут строится еще и офис **Nintendo** — неподалеку деловито ворочают железными головами три высоких подъемных крана.

[Крис] Редмонд — восхитительное место, просто Мекка для западной игровой индустрии. В Microsoft, кстати, работает множество канадцев! Мне очень везет с такими соседями: проще искать квалифицированных сотрудников. Вот сейчас, например, в MS идет целая череда сокращений, они вынуждены увольнять отличных ребят. Где они осядут? Конечно, у нас. А ведь MS весьма разборчива, наш отдел кадров не конкурент их HR-службе. Они-то могут выписать себе программиста откуда угодно, хоть из России, они оформят ему все документы... А когда этот программист становится им не нужен и они, скажем так, выбрасывают его на улицу, мы его тут подбираем, облагораживаем... взаимовыгодное соседство! Раньше, в 60-70-х, всем тут заправлял «Боинг», а теперь крупнейший работодатель — Microsoft.

Из Сиэтла пошло огромное количество интернациональных компаний — здесь открыл двери первый офис авиакомпании Boeing, здесь находится штаб-квартира **Amazon.com**, здесь появилось первое кафе Starbucks, самой большой сети кофеен в мире. Здесь же родился Гордон Фримен.

Крису в Сиэтле нравится, тут погода похожа на канадскую: не так жарко, как в Калифорнии, а до заснеженных гор с круглогодичными горнолыжными курортами пара часов езды. Но неподготовленному туристу местная погода преподносит неприятный сюрприз. Сиэтл — город дождей. В среднем тут 225 облачных дней в году, при этом с октября по май



На самом видном месте в Gas Powered Games стоит Gas Powered Car (машинка, работающая на газу). Крис шутит, что сейчас газ — это очень актуально и GPG, как всегда, впереди планеты всей.

А что, у меня отличная компания, таких в игровой индустрии не много встретишь. У меня такая философия: в 6 вечера офис закрывается, и никто не должен работать сверхурочно

Это первый в мире Starbucks на площади Пайк Плэйс у рыбного рынка — открыт ежедневно с 1971 года. А рядом, всего в двух шагах — колоритная булочная русских иммигрантов.

шесть дней в неделю стоит пасмурная погода — то моросит, то льет как из ведра, то непроглядный туман. Однако в туристических справочниках и на сайтах турагентств вы не найдете ни одной фотографии в дождь. Все снимки сделаны либо вечером, когда в Сиэтле бывает ясно, либо в удачный момент, когда тучи рассеиваются и над городом показывается солнце.

Еще одна местная особенность — широченное и необычайно низкое серо-голубое небо, усеянное рваными клочьями сиреневых облаков. Коренные жители любят говорить, что нигде в мире нет такого низкого неба, как в Сиэтле.

Сиэтл многонационален. Чернокожих американцев почти нет (холодно, да и от южных штатов далековато), зато полно американских китайцев и японцев. Японцы уже вторую сотню лет держат в Сиэтле рыбные ресторанчики и суши-бары, куда не попадешь, не забронировав предварительно столик. Русские тоже есть: в порту туристы с удовольствием закупаются в магазине Yarmarka и хрустят сдобой в кофейне «Piroshki, Piroshki...».

У нас как с клоунами

[Крис] Почти все мои сотрудники живут в Сиэтле. А что, тут всего час езды! Это немного! Вот будет вам 42, как мне, тогда поймете. У меня — а, я ведь уже говорил? — четверо детей, и бывает время, когда мне просто хочется побыть одному. Посидеть в машине, покрутить баранку в свое удовольствие... Я вот приезжаю в офис, проверяю почту, отвечаю на разные вопросы, командую, слежу, как тут все работают, а сам все думаю: эх, вот бы поскорее поехать домой!

Люди хотят на меня работать. Вы почитайте форумы, там так и пишут: отличный человек Крис, я бы не отказался устроиться в его компанию!

А что, у меня отличная компания, таких в игровой индустрии не много встретишь. У меня такая философия: в 6 вечера офис закрывается, и никто не должен работать сверхурочно. Бывают, конечно, ребята, которым хочется остаться до полуночи, посидеть у монитора двенадцать, четырнадцать часов подряд. Но я против. Сотрудник, который работает сверхурочно, — это плохой сотрудник. Он не высыпается, не бывает на воздухе, ест кое-как, у него мигрень, ему постоянно названивает жена, мама: «Дорогой, ты где?», «Милый, ты когда придешь домой?»

Поначалу парни, которые приходят из других компаний, не могут понять, почему я их гоню с работы. Но ведь, покидая рабочее место, творческий сотрудник все равно не перестает думать о работе. Он продолжает прикидывать, как расположить карту, какие характеристики прописать юнитам... Ну, любой нормальный человек думает о том, что ему интересно, независимо от того, где он находится! Так зачем заставлять людей сидеть в офисе до посинения? Это не мой метод.

Журналисты, издатели часто удивляются: с ума сошли, работают без авралов. Кто-то мне однажды сказал, что все эти мои методы — чушь на постном масле. Но я-то знаю, что делаю. Ведь в самой компании никто мне не говорит, что я не прав. У всех есть семьи, здоровые дети, у них длинный отпуск, они могут слетать куда захотят...

К отпуску я тоже очень серьезно отношусь. Две недели подряд мы предоставляем всем сотрудникам, еще семь дней они могут выкроить где-нибудь в середине года, плюс еще неделю я им позволяю гулять между Рождеством и Новым годом, с 26 по 31 декабря, когда остальные заставляют людей работать. И, конечно, никто не ходит в офис во время государственных праздников, а это еще полторы недели. Итого получается пять с половиной недель, но за каждый год работы в компании я добавляю еще один выходной. Проработал 4 года — гуляй лишних 4 дня в году!

Брэд Уорделл, издатель Криса, от такого отношения к работе просто сходит с ума. Но Крис непоколебим: каждое утро он собирает сотрудников в переговорной на планерку-пятиминутку, где расписывает им планы на день, где все игровые концепции обсуждаются строго отведенное количество времени и никто никогда не швыряется скомканной бумагой и не пускает из окна бумажные самолетики.

Рассажены сотрудники GPG тоже особым образом. У программистов и дизайнеров нет отдельных комнат. Они работают вместе, сидят через одного, и если у кого-то возникает вопрос, то ему достаточно просто повернуть голову и спросить коллегу. В результате художники не могут оправдаться, что они-то все нормально нарисовали, это программисты дураки, а программисты уже не могут свалить всю вину на художников, потому что те сидят под боком и их можно попросить изменить концепт.

Прожить успешную жизнь — это значит в старости купить учебник по новейшей истории, пролистать его и сказать: «Оппа, столько всего произошло... А я что делал все это время?»

[Крис] Если сотрудник заболел, я настаиваю, чтобы он отлежался. Могу отправить домой в приказном порядке! Не то чтобы я эгоист, от каждого чиха шарахаюсь и боюсь заболеть. Мне правда хочется, чтобы они чувствовали себя лучше.

Мы ведь тут не опыты химические проводим, не боеголовки льем и не хирургией головного

В офисе GPG не только склад старых компьютеров, но еще и склад боеприпасов времен Второй мировой: Крис увлекается историей и скупает любопытные экземпляры.

Все смотрят на меня как на идиота

[Крис] Я начитан, особенно люблю книги о Второй мировой войне. Поразительно, сколько страданий вынесли русские и немцы! Да, а вы же знаете, что Гитлер и Сталин заключили... ммм... (тут Крис старательно подбирает слово, как будто боится, что мы его не поймем) сделку, но Гитлер обманул Сталина и напал первым? У нас тут все думают, что русские просто втянуты были в войну, как союзники: ну, на вас тоже напали и все такое... А о том, что Гитлер и Сталин делили Европу, об этом никто не знает и, что важно, знать не хочет. Я как начну говорить про войну, все смотрят на меня как на идиота... У нас есть исторический канал, History Channel называется, кратко — H-Channel. Так мы его зовем каналом Гитлера (Hitler Channel) — там постоянно старые кинохроники крутят, фильмы по истории показывают... Не слишком много народу его смотрит, по правде сказать.

мозга занимаемся — мы игры делаем! А чтобы делать хорошие игры, человек должен быть сыт, здоров, доволен. У него должно быть особенное состояние духа. Я это называю «держать нос по ветру».

У нас как с клоунами. Вам бы хотелось, чтобы вас смешил клоун, который только что вкалывал сорок часов кряду, грядки копал, тачки возил? Я думаю, что нет — какой из него клоун? В играх все точно так же! Почему никто этого не понимает? Возможно, это просто канадский подход к жизни. Канадцы вообще смешные парни, мы куда жизнерадостнее американцев. Вот комиксы — вы думаете, их в Америке придумали? Да они у нас все содрали! Тем не менее я рад, что я живу в Америке. А уж теперь, когда у власти Обама, я иногда даже чувствую себя как дома.

Еще мне тут, в Америке, нравится **Netflix** — сеть, предлагающая любые DVD напрокат всего за $16,99 в месяц. Раньше они только рассылали диски в конвертах — так, чтобы адресат мог посмотреть фильм и отправить DVD обратно. А совсем недавно они отрыли онлайновый прокат: за пару минут скачиваешь любой фильм и смотришь. Хотите, я сейчас что-нибудь на закачку поставлю? Нет? Какие-то вы странные... А, ну вас-то не удивишь! У вас-то там все на торрентах лежит — бери не хочу, зачем платить 17 баксов! И игры у вас покупают не в интернете, а на этих, как их... на базарах, да?

Время больших откровений

[Крис] Офисное пространство диктует вам стиль работы (складывается впечатление, как будто Крис говорит точь-в-точь то, что он недавно вычитал в какой-то бизнес-книжке). Последние два года мы постепенно сокращаем штат, и мне нравится, что сейчас в офисе есть свободные комнаты. У нас не тесно, я могу использовать офисное пространство с пользой: надо мне поговорить с издателем с глазу на глаз — я отзываю его в переговорную, спрятанную от посторонних ушей. Надо поговорить с сотрудниками — мы собираемся в большом зале все вместе, нам не надо толкаться в коридоре.

И я, собственно, вот к чему пришел. Здорово рулить большой корпорацией, выпускать дюжину игр в год, каждый день принимать то прессу, то разработчиков, но... это не мой стиль работы. Мне так работать некомфортно. Мой стиль — это когда я сам как ведущий геймдизайнер вплотную занимаюсь одной игрой, веду ее от начала до конца. Ну, хорошо, может, не одной — двумя, но тогда за вторым проектом должен приглядывать кто-то очень способный. И я все равно буду совать туда нос.

А теперь настало время больших откровений. GPG не слишком это афиширует, но Demigod, который во всем мире известен как «новая RTS от Криса Тейлора», на самом деле не имеет к Крису почти никакого отношения. Игра действительно разрабатывалась в его компании и под его чутким руководством, но Крис отвечает за планирование, а не за идею и геймдизайн. Планирование, конечно, тоже важно: полноценной однопользовательской кампании в игре нет как раз из-за сумасшедшей убежденности Криса в том, что будущее за онлайном. Но собственно за фан, получаемый от игры, Крис не отвечает (заметили, что на российской коробке Demigod написано не «От Криса Тейлора», а более тактично — «От создателей Total Annihilation, Dungeon Siege и Supreme Commander»?).

Игры у вас покупают не в интернете, а на этих, как их... на базарах, да?

Концепт Demigod придумал некто Джон Камс. Пришел к Крису, принес листочек с набросками, и Крис, как когда-то Рон Гилберт, дал добро. Джон, который до этого занимал в GPG какую-то не слишком большую должность, мгновенно стал ведущим геймдизайнером. Под его руководством был сделан почти весь Demigod: придуманы все восемь карт, прописаны способности всех персонажей, все основные характеристики Цитаделей. Из простого офисного сотрудника Джон стал человеком, который не просто что-то решает, но делает собственную игру.

А теперь представьте следующую ситуацию: игра почти готова, остается дорисовать и отполировать какие-то мелочи, и неожиданно Джон Камс объявляет об уходе из GPG, потому что «получил более выгодное предложение». Возможно, так оно и было в действительности, но почти никто в эту сказку не поверил.

Почему GPG не предложили Джону, своему ведущему геймдизайнеру, более выгодные условия? Какой нормальный геймдизайнер будет бросать почти готовую игру?

Догадок о том, почему на самом деле ушел Джон Камс, много. Возможно, его не устраивало, что вся слава доставалась Крису Тейлору: интервью, как и прежде, давал Крис, Demigod рекламировался как новая RTS Криса. Возможно, Камс был своенравным малым и на него давили корпоративные рамки GPG — приходи во столько-то, работай столько-то, или ему казалось, что его мозги на самом деле стоят миллионы, а Тейлор так не считал. Возможно, наконец, что сам Крис просто не смог сделать то, что в свое время сделал Рон Гилберт: подстегиваемый собственной пиар-службой, Крис постоянно лез к Джону с вопросами и советами, и в какой-то момент тот сорвался.

Как бы то ни было, дорабатывал Demigod Майк Марр — славный молодой парень, который не слишком заслуженно добавит себе в портфолио строчку «GPG, ведущий геймдизайнер Demigod». На вид он как раз тот, кто нужен Крису Тейлору: малый, способный говорить «Да, Крис» или «Нет, Крис» ровно тогда, когда это от него требуется. Делает он это искренне или ухитрился раскусить Криса раньше, чем Крис раскусил его, мы так и не поняли.

[Крис] Еще я раньше думал, что надо все делать самому. Программистов держать своих, художников — своих, службу поддержки — свою. А недавно понял, что нормальные люди все, что могут, делают на аутсорсе. Дело тут не только в том, что та же работа на аутсорсе выходит дешевле. Дешевле — это само собой, мы сотрудничаем с толковыми ребятами из Шанхая. Они уже научились работать почти так же быстро и профессионально, как американцы, но платить мы им можем существенно меньше — просто потому, что средняя почасовая оплата в Америке и Китае различается нешуточно.

Хотите «Колу»? У меня, в отличие от магазинов, настоящая «Кола». Не с этим дрянным кукурузным сиропом, а тростниковым сахаром, дорогая, но вкусна-а-ая...

Аутсорс удобнее еще и тем, что избавляет тебя от лишних проблем с сотрудниками. Не надо следить, когда они приходят в офис и когда уходят, не надо думать, кто у тебя тут беременный, а у кого мать больная, не надо никого увольнять, никого искать на свободную вакансию. Ты заплатил деньги — и за тебя все сделают. Пусть все эти бытовые проблемы выносят мозги кому-то другому на другом конце земного шара, а ты расплатился — и счастлив. Занимайся тем, что действительно важно: компанию свою развивай, над новой игрой думай. А текучка пусть кого-то другого волнует.

Ну и по поводу дешевизны аутсорса... Дешевизна-то это обманчивая: за качеством работы аутсорсеров надо следить. Ведь если они напортачат, пострадает не их имидж, а ваш. Поэтому они и рады на чем-нибудь сэкономить, где-то углы срезать. Но игроку ведь все равно, по чьей вине баги всплывают! Иногда аутсорс выходит даже дороже, чем разработка внутри компании. Но сэкономленные нервы стоят того, чтобы за них переплатить...

Крис с радостью познакомит вас с обитателями своего кабинета: «Это вот моя жена, ей тут 17... красавица, правда? Это пиво, мы его варили сами, когда делали SC... а это... ой, это надо от жены спрятать!»

Итого, к чему я пришел-то за десять лет. Работа с играми должна приносить удовольствие. Это вам любой скажет. Я вот недавно с Питером Молиньё разговаривал, и мы с ним решили: не надо зашиваться, разрабатывая по четыре-пять игр за раз. Вы все равно не успеете, вы все равно выпустите недоделанный трэш, и, главное, вы будете сидеть в офисе безвылазно, да еще и результатом не будете довольны.

У меня вот тут схемка висит... если вы пообещаете, что сразу забудете все, что тут написано, я вам небольшой секрет расскажу. Если вы занимаетесь потоковым производством игр, планируйте все так, чтобы у вас одновременно больше двух игр не разрабатывалось. Поддержка — да, написание концепта — да, даже производство каких-то дополнений — ну да, тоже сойдет. Но только не разработка более двух игр одновременно! Помяните мое слово, вы закопаетесь!

Люди, которые держат большие компании, просто не очень понимают, как делаются деньги. Ведь большие компании — это астрономические счета за аренду, это столовые для сотен сотрудников, это десятки парковок, это прорва денег на корпоративы, это, наконец, безумные зарплаты руководящему составу. С большой компанией ты никогда не заработаешь много денег, издержки все съедят.

Большая компания хороша только тем, что ею можно хвастаться. Вы ведь по пути сюда проезжали бесконечные корпуса «Майкрософта»? И думали, наверное: «Вот это да, вот это мощь, это ж сколько денег они зарабатывают, что могут себе такие хоромы отгрохать?» А как приехали к знаменитому Крису Тейлору, у Криса тут одно здание всего и старый диван потертый. Не слишком впечатляет, да?

И тут наступает момент, когда перед нами появляется другой Крис Тейлор — не легенда игровой индустрии, не автор Total Annihilation и Dungeon Siege и не гений во плоти, который разрабатывает очередную блистательную RTS.

Этот Крис Тейлор, кажется, оправдывается перед нами за

Любителям морепродуктов в Сиэтле раздолье: сегодня вечером можно заказать в ресторанчике блюдо, а завтра утром повар сходит в порт, найдет жирную свежую рыбу и приготовит ее вам на обед.

то, что он такой умный и знаменитый, у него такое громкое прошлое, но до сих пор нет ни бесконечных корпусов, как у «Майкрософта», ни сувениров с МКС, как у Ричарда Гэрриота. Потому что согласно имиджу, навязанному ему то ли прессой, то ли самим собой, у гениального геймдизайнера Криса Тейлора это *уже должно быть*.

И все, что Крис рассказывает дальше о деньгах, о менеджерах и о том, как ему комфортно работается в его уютной небольшой GPG, где все приходят к 10 утра и уходят в 6 вечера и где бегают послушные Майки, готовые заглядывать ему в рот, — все это кажется не более чем оправданием. Красивой, если хотите, историей, почему GPG — это компания, которая занимается не более чем двумя проектами одновременно.

[Крис] Я, может, тоже могу вон там, через дорогу, отгрохать себе пару корпусов со стеклянными стенами, ковровые дорожки везде постелить, швейцара у дверей поставить. Вы придете в следующий раз, а я вам: «У меня вон в том здании сидит N человек, и это только часть службы поддержки, вторая команда у меня в Шанхае, и я еще один офис достраиваю. А вот это кресло, на котором вы сидите, я его из N заказал, оно стоит $50 000».

Вы, конечно, присвистнули бы, сделали большие глаза, а про себя подумали: «Ну, чувак, ты крут, ты в день небось столько денег делаешь, сколько я за всю жизнь не заработаю», — и уехали бы потрясенные.

Только это все иллюзии. Даже если бы у меня было несколько стеклянных корпусов через дорогу, я бы вам все равно про них ничего не рассказал: я бы сидел в своем дорогущем кресле, заказанном из N, весь мокрый, злой, нервный, невыспавшийся, вокруг бы разрывались телефоны, у меня бы живот от голода урчал, потому что я снова забил на обед... Вы бы поговорили с каким-нибудь младшим менеджером из секретариата, он бы вам промямлил что-то невразумительное, и вы бы уехали, думая про себя: «Ноги моей тут больше не будет: дрянная компания, даже с Крисом поговорить не дали».

При этом Крису, кажется, очень хочется забить на обед с нами, когда вокруг разрываются телефоны. По крайней мере, нас то и дело прерывали сотрудники, забегающие что-то согласовать или напомнить, когда у Криса следующая встреча и что пора заканчивать разговор. На доске у него в кабинете набросан стратегический план развития компании, а по всему офису висят плакаты «Миссия и задачи GPG».

Крис вовсю пытается быть успешным бизнесменом, хотя на самом деле он вполне успешен как геймдизайнер. Но сам он никак не позволит себе смириться с тем, что делать гениальные игры — это тоже достойное занятие; бесконечные корпуса Microsoft не дают ему покоя. В результате придумать себе красивую легенду-оправдание Крис смог, но поверить в нее — нет. И это печально, потому что у него получается делать отличные игры, быть хорошим семьянином и отцом родным своим сотрудникам, а вот рулить компанией получается не очень.

[Крис] Ой, слушайте, вы же небось голодные, а я тут все про обеды! Хотите колу (Крис открывает холодильник — там вся дверца уставлена разными напитками)? У меня, в отличие от магазинов, настоящая кола. Не с этим дрянным кукурузным сиропом, а с тростниковым сахаром, дорогая, но вкусна-а-ая... Попробуете? Нет, вы попробуйте, вы нигде в Америке больше такой «Колы» не найдете, как у меня! А, ну как хотите. Жалеть ведь будете!

На самом деле кола «как раньше делали» стоит если не в каждом супермаркете, то уж точно в мини-баре нашего отеля.

Да, я против пиратства, но я не собираюсь с ним бороться. Вы же тоже против насилия, но город на машине с мигалкой не патрулируете?

Неизвестно, пользуется ли Крис всеми этими дисками и книжками или их давно пора отправить в каморку GPG, но на посетителей такая коллекция коробок со старыми играми определенно производит впечатление.

Но для Криса кола с тростниковым сахаром значит, наверное, примерно столько, сколько ковровая дорожка или швейцар у двери, и использует он ее примерно с той же целью.

[Крис] Успех совсем не обязательно сопряжен с самоудовлетворением. Наоборот, в западном мире «успешный» значит «загнанный», «недовольный». Прожить успешную жизнь — это значит в старости купить учебник по новейшей истории, пролистать его и сказать: «Оппа, столько всего произошло... А я что делал все это время?»

Крис шаг за шагом пытается убедить нас, что он на самом-то деле и такой жизнью вполне доволен. Но со стороны так не кажется: он все продолжает оправдываться, что у него нет двух стеклянных корпусов через дорогу, ковровой дорожки и кресла за $50 000.

[Крис] Вот у Брэда, нашего издателя, несколько другой подход к работе (интервью Сергея Климова с Брэдом Уорделлом см. в «Игромании» №2/2009). Он хороший, честный мужик, говорит то, что думает, но его позиция по поводу DRM (digital rights management) и по поводу пиратства меня, скажем так, смущает. Ему кажется, что ничего такого в пиратстве нет, а я считаю, что пиратство — это просто наказание божье.

В чем-то Крис прав: пираты не просто смазали, а сорвали запуск Demigod. В первый день после релиза к серверам игры пытались подключиться 120 тыс. человек, из которых только 18 тыс. оказались зарегистрированными. Иными словами, из всех желающих поиграть лицензионную копию купил только каждый пятый. Эти цифры не отражают реального числа продаж, потому что наверняка не все, кто купил игру, тут же ломанулись на сервера; но издателю и разработчикам от этого не легче. Из-за проблем со связью игровой ресурс GameSpot даже дал Demigod 6,5 балла — на фоне 9-10 баллов в других изданиях. Брэд Уорделл отреагировал на это весьма резко: «Чтобы обезопасить себя от подобных рецензий, мы просто не будем посылать изданиям ревью-копии, пока не убедимся, что у нас нет проблем с коннектом. Ведь через неделю мы отладим сервера, а низкая оценка останется». По поводу пиратов Брэд пока промолчал, но наверняка отпустит колкость-другую на E3.

Мужчины. Что им интересно? Пушки, тетки и футбол

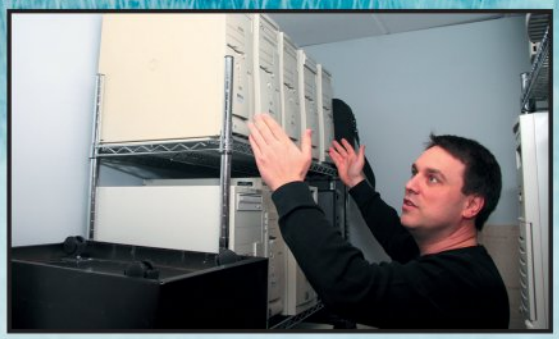
[Крис] Пиратство — не моя проблема. Да, я против пиратства, но я не собираюсь с ним бороться. Это дело издателя, не мое. И как он ее решает — улучшает защиту дисков, отказывается от защиты вообще — тоже не мое дело. Вы же вот тоже, наверное, против насилия, но вы же не ставите на свою машину мигалку и не выезжаете поздно ночью патрулировать город?

Плод чистой любви

[Крис] Признаться вам, игры нужно делать для себя, а не для какой-то конкретной аудитории. Знаете, некоторые считают, что они делают игры для русских, и потому — как они считают! — подстраиваются под вкусы русских. Другие делают игры для корейцев и китайцев и, как им кажется, учитывают интересы корейцев и китайцев. Я делаю игры для себя. Вернее, делал до Demigod. Demigod делает... — тут Крис не просто ищет нужное слово, он, кажется, всерьез сомневается, стоит ли ему откровенничать дальше, — делают другие. Другие люди из нашей компании... — еще одна пауза. — Мысль сделать Demigod пришла Джону Камсу и... Бобу Бери... и... — наконец Крис что-то для себя решает и снова продолжает жизнерадостно тарабанить. — И перед тем, как что-то изменить в игре, я должен был спросить их позволения. Я не мог просто так влезть и все там у них поменять. Это ведь их видение, поэтому когда геймдизайнеры приходят ко мне и начинают обсуждать не какие-то организационные вопросы, а варианты игрового дизайна, я им прямо говорю: «Парни, это *ваша* игра, и вы должны делать в ней то, что хотите *вы*, а не я». Когда ты выстраиваешь геймплей по чьему-то науськиванию, нормальной игры не получается.

Точно так же было у меня, когда я делал TA под начальством Рона Гилберта. Рон ни разу не сказал мне, что ему нравится в игре, а что нет: боялся разрушить мое видение, как-то на меня повлиять. И это правильное отношение, я пытаюсь так же работать со своими дизайнерами. Почему сейчас так мало хороших игр? Потому что издатели суют везде свой нос и выхолащивают из них идею автора. Я дюжину издателей обошел с Demigod. Ни один не понял идеи игры, все мне пытались советовать, где и что я должен поменять, чтобы Demigod стал правильным, успешным и все такое. Только Брэд сказал, что игра ему до лампочки — главное, что ее Gas Powered Games делает: там правильное отношение к работе.

Это как с детьми. Вы же знаете, откуда берутся дети? Многие — результат секса. И лишь некоторые — самые умные и красивые — плоды любви. Так вот Demigod — это ребенок большой и чистой любви.



Крису очень-очень нравится быть звездой. Когда он видит камеру, то даже забывает, что у него за спиной — секретный график развития компании с пятью неанонсированными проектами.

Лицо игрового дизайна

[Крис] Я уже сейчас думаю, как будут выглядеть игры через пять-десять лет. Вы, конечно, знаете основные тренды? Онлайн, комьюнити, цифровая дистрибьюция; срок поддержки игры удлиняется, выпускается все больше и больше дополнений; очень важны очки достижений, возможность сравнить свои результаты с чужими, люди играют против друг друга... Но это все не главное. Главное то, что изменяется лицо игрового дизайна.

В 70-х геймдизайн задавал игроку три вопроса: как быстро вы умеете щелкать мышкой, хорошо ли вы соображаете, можете ли вы удержать в голове много разнородной информации?

Ну а теперь скажите мне, много ли у нас в мире людей с молниеносными рефлексами, отличной долговременной и кратковременной памятью и способностью мгновенно принимать правильные решения? Это, я полагаю, люди лет 18-35. Мужчины. Что им интересно? Пушки, тетки и футбол. Интересно ли это женщинам или людям старше 35? Ну, если только футбол, и то с натяжкой. Женщины и люди старше 35 обычно предпочитают «пассивные» развлечения: кино, телевизор, книги, музыку. Почему? Да потому, что тут ни рефлексы, ни память никак не влияют на получаемое удовольствие.

Дети — они ведь ангелы, даже когда клеят эти свои дурацкие стикеры на мой новый ноутбук ценой в 3000 баксов!

Вывод? Делаем всепрощающие игры, которые не требуют от игрока никаких усилий. Вот **Call of Duty 4**. Шутер? Шутер. Сложный? Нет! Стреляете во все, что движется, задание запоминать не надо, умереть гиперсложно. Чтобы игрок не устал, ему то падающий вертолет подсунут, то на высотку со снайперкой посадят, то по пехоте дадут ракетой шмальнуть.

Вам, держу пари, каждую миссию казалось, что вы самый элитный боец на свете и вы сейчас так выложились, как никогда в жизни не выкладывались.

Что было на самом деле? Бьюсь об заклад, что в 99% случаев вы провалили все, что можно было. Но — триумф геймдизайна! — по всему миру продано более 10 млн копий.

Только со стратегиями такой финт не пройдет. Стратегия — это игра, которая заставляет вас думать. Но люди и так думают весь рабочий день! Приходя домой и включая компьютер, последнее, чем они хотят заняться, это проходить игру, которая снова заставит их думать. Вот и получается, что стратегии — самый непопулярный жанр.

Я не хочу сказать, что Demigod — простая стратегия. Но он намного, намного проще того же Supreme Commander. Supreme Commander — отличная игра, но он просто выносит ваш мозг.

И я понимаю людей, которые любят игры, но не любят стратегии. Когда я был подростком, мои друзья играли в настольные игры. Они часами что-то вырезали и клеили, сидели с маркером и фишками, обкладывались книгами...

Мне нравилась сама идея — собраться с друзьями и поиграть в настольную игру. Но когда дело доходило до реализации, я готов был рвать на себе волосы. У меня не было никакого желания разбираться во всех этих карточках и фишках! Я был очень занятым школьником: учился программировать... Кста-а-ати!! Я покажу вам мой первый компьютер! Его никто еще не фотографировал, вы будете первыми...

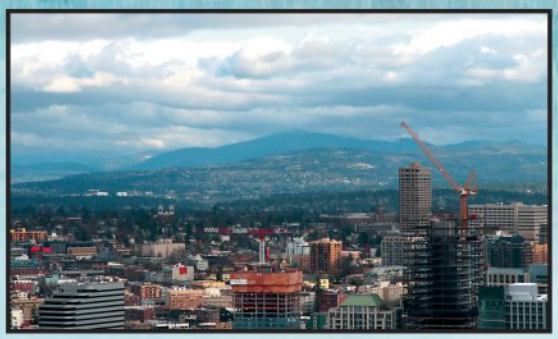
Крис устремляется к игровым автоматам и выкапывает откуда-то из кучи компьютерного хлама пыльную картонную коробку.

[Крис] Вот он, TRS-80! Смотрите-ка, это та самая коробка, в которой он продавался — лет тридцать уже прошло! Мне было 14, когда мне его подарили... И мне, как вы понимаете, было не до изучения настольных игр — у меня голова и так пухла от алгебраических формул!

Крис красуется перед нами со своим первым компьютером точно так же, как до этого красовался с бананом, диваном и коробками коллекционных игр. Если бы он захотел, фотомодельные агентства просто разорвали бы его на кусочки за очаровательную улыбку и искреннее желание попасть на пленку.

[Крис] Прошло тридцать лет, а я занят все тем же — программирую. Вот моя теперешняя страсть (Крис показывает нам блестящий макбук, весь уклеенный наклейками из журналов и жвачек). Вот ведь черт! Простите меня, это все мои дети. Они ведь ангелы — смотрю на них и умиляюсь, даже когда они клеят эти свои дурацкие стикеры на мой новый ноутбук ценой в 3000 баксов!

Эта машинка — я как-то считал — в двести тысяч раз быстрее TRS-80. Но недавно я ей изменил с iPhone. iPhone стократ лучше макбука. Слышали последние новости — скоро продадут двадцатимиллионный экземпляр! Это ли не чудо? Это не просто чудо! Это лучший телефон, который у меня когда-либо был! Даже не так (Крис делает глубокий вдох и произносит следующую фразу так четко, как будто он присутствует на сеансе связи с инопланетянами): iPhone — это лучший электронный гаджет за всю историю человечества! iPhone — это игровая платформа будущего. Через год для него сделают тысячи игр! Если бы мы договорились с Apple, то могли бы, наверное, сотни долларов получить за эту публикацию. Но вы же знаете, мы не договаривались.



В Сиэтле редко бывает солнышко, а даже когда оно показывается из-за туч, небо все равно затянуто серо-сиреневой пеленой. Погоду часто винят в том, что в Сиэтле много самоубийц.

[Крис] Появился iPhone — и люди стали играть в автобусах, на остановках, в кафе. Что они, раньше этого не могли делать? Помилуйте, десять лет уже делаются игры для телефонов. Но теперь все играют на iPhone. Потому что это не просто кусок железа, это *правильный* кусок железа. А у Apple правильная политика. Игры стоят $5. Вам жалко отдать $5 за то, чтобы поиграть неделю? Нет. А за игры для N-Gage, по-моему, баксов 40 просили — мне было жалко. И если у вас «Мак», вы за час можете скачать полный набор программ для разработки собственных игр. У вас получится, конечно, трэш, но это все равно не умаляет заслуги Apple.

В общем, если вам интересно, что будет с компьютерными играми лет через десять, вот мой ответ (Крис вытягивает руку и с довольным видом вертит iPhone у нас перед носом)!

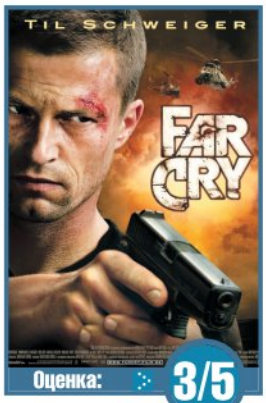
■■■

Крис все никак не мог найти, что бы подарить нам на память помимо бутылки «Колы». На помощь снова пришли игровые автоматы: откопав в груде хлама какую-то коробку, он выудил оттуда новую двухдолларовую банкноту и с широчайшей улыбкой торжественно вручил ее нам (банкноты номиналом в $2 выпускаются нерегулярно и поэтому довольно редки).

Жизнерадостно пожимая на прощание руку, Крис с искренним интересом спросил: «Слушайте, а вы уже зафрендили меня в Facebook? Нет еще? Обязательно зафрендьте, я люблю Facebook». И в этом весь Крис — не вечно занятой игровой магнат, а в доску свой рубаха-парень, который варит пиво Supreme Commander, прячет от жены свидетельства юношеских интрижек и в первую очередь показывает журналистам фотографии «моих мальчиков». Он настоящий, и именно этим он и хорош. Хотя, может быть, настоящего Криса Тейлора мы так и не видели. ■

FAR CRY

Экранизация шутера — глупая и смешная



- **Жанр:** универсальный солдат
- **Режиссер:** Уве Болл
- **Сценарий:** Михаэль Рёш, Питер Ширер
- **В ролях:** Тиль Швайгер, Эммануэль Вожье, Удо Кир, Натали Авелон, Майкл Паре
- **Бюджет:** $30 млн

Оценка: 3/5

Где-то в тропиках, на укромном зеленом острове, военный ученый (Удо Кир) создает бледных, но симпатичных уберсолдат. Пробная партия терминаторов — это мощные, как бульдозеры, прыгучие, как гимнасты, пуленепробиваемые мужики с одним структурным дефектом: они неуправляемы. Уберы рвут на части не только предполагаемых противников, но вообще всех вокруг. Поэтому солдат держат на транквилизаторах и выпускают из клеток по праздникам, когда надо показать бицепс инвестору. Поглазеть на пехоту 2.0 едут журналистка (Эммануэль Вожье) и капитан ржавой яхты (Тиль Швайгер) — в гавайской рубашке, алкоголик, меркантильный зануда, а по совместительству — супермен.

Не каждый просаживал мелочь в тирах **House of the Dead**, не каждый помнит **Alone in the Dark** и любит **Postal**, но в **Far Cry** играли почти все. Режиссеру Уве Боллу впервые досталась лицензия такого уровня, и, конечно, она стала проверкой на прочность: ну что, захлебнется?

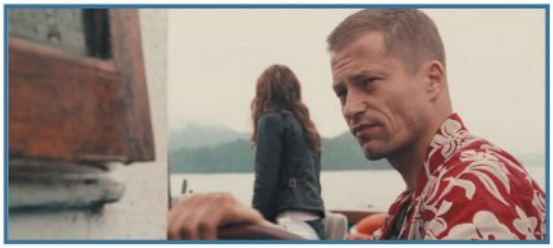
В интернете Far Cry утюжат под паром. Подписчики базы **IMDb.com** (The Internet Movie Database) уверенно выводят картину в топ худших фильмов (на момент сдачи номера средняя зрительская оценка составляла 3 из 10), критики поддакивают; общая интонация отзывов истеричная, происходящее напоминает пожар в зоопарке. И все-таки Far Cry — тот случай, когда лучше один раз увидеть, чем прочесть сто ссылок из Google.

Да, получилась глупость. Зато какие актеры (тот самый Удо Кир, который снимался у Фассбиндера, и тот самый Швайгер, который уткнулся в песок в финале «Достучаться до небес»), и озвучено с иронией и размахом (см. бюджет). Чтобы гнобить Far Cry, надо совсем не иметь сердца и памяти, ведь такие скоростные, веселые и радикально бессмысленные боевики не снимали с 80-х. Выйди фильм лет двадцать назад, он составил бы конкуренцию хитам Чака Норриса, Майкла Дудикоффа или Майкла Паре.

Те, кто помнят только оригинальный Far Cry, аргументированно возразят: «Не так все было!» Драматургия игры в фильме вывернута наизнанку. Интриги нет — о секретной военной разработке расскажут сразу. Лаборатория уцелеет. Не раскроют тему мачете. Зато экранизация по-новому обыгрывает сюжет. К примеру, будет смешная полуэротическая сцена с нежной репликой: «У меня гипотермия...» А главгерой капитан Джек и вовсе окажется фигурой трагической — выглядит как бомж, спит в лодке, жалуется на жизнь, а в постели получает «два балла».

Вряд ли кто-то захочет пересматривать Far Cry долгими зимними вечерами, но не надо демонизировать режиссера — у фильма другие демоны. За низкий уровень визуальной культуры (в основном актеры бегают в потемках по лесу) отвечает оператор, чья работа — превращать кадры в фотообои. За неглубокую историю — сценарист, которому следовало посерьезнее отнестись к видеоиграм и пройти в идеале **Far Cry 2**, где сюжет такой, что можно брать за учпособие на курсах сценарного мастерства. Все это — ошибки тимбилдинга, которые допустили продюсеры или супервайзеры проекта, но сам Болл (сюрприз!) справился. Более того, профессионально он развивается и только что сделал шаг вперед. Когда-нибудь Стивен Спилберг крепко пожмет ему руку, а дети на вопрос о планах на будущее будут отвечать без запинки: «Стану большим режиссером... Как дядя Болл!»

В общем, мы получили ностальгический боевик, напоминающий о временах, когда деревья были большими, а на видеокассеты записывали по два фильма подряд. Русскому зрителю получить удовольствие от Far Cry даже проще, чем любому другому: обратите внимание на солдата Катю с несклоняемой фамилией Чернов! +



Скриптописание

ИЗУЧАЕМ ПРИНЦИПЫ РАБОТЫ TES SCRIPT MASTER

Освоить редактор для **TES 4: Oblivion** (а значит, и для **Fallout 3** — игра использует тот же движок и редактор) простому смертному не так уж сложно. Даже абсолютный новичок сможет создавать в нем простенькие модули-пещеры уже через пару-тройку дней. Со скриптами все намного труднее. Чтобы разобраться в них, даже умелому модотворцу придется потратить несколько недель. Начинающий же просто утонет во всем этом потоке информации: скрипты управляющие, связывающие, триггерные, событийные, связывающие событийные со связывающими... В общем, проще выучить с нуля какой-нибудь Си ++.

Чтобы заставить вот такого истукана двигаться, нужно либо несколько дней писать скрипты вручную, либо собрать их в TES Script Master за полчаса.

Чтобы у самых обычных игроков, для которых программирование — темный лес, появилась возможность хотя бы немного перекроить игровой мир, группа энтузиастов написала специальную утилиту **TES Script Master**. Она запросто превращает сложное и нудное скриптописание в... скриптотыкание. Вы кликаете мышкой по нужным окошечкам, выбираете нужные пункты, они автоматически объединяются в группы и подгружаются на игровой уровень. Даже если что-то где-то вам будет непонятно, всегда можно кликнуть на знак вопросика, и в окошке всплывет подсказка, за что данный скрипт отвечает и как взаимодействует с другими скриптами.

Несколько слов об архитектуре приложения. Почти весь экран занимает большое текстовое окно: именно в нем и происходит «организация» отдельных скриптовых элементов в работоспособный модуль. Сверху находится главное меню, а сразу под ним — панель инструментов. На ней нам больше всего интересен контекстный поисковик, с помощью которого можно вылавливать из базы нужные скрипты, просто вбив первые несколько букв их названия. Тут же находятся клавиши перехода к заданной строке и записи/загрузки.

В самом начале работы нажмите на кнопку «Новый скрипт», в вывалившемся окне задайте имя скрипта и способ его активации. После этого TES Script Master создаст файл-заготовку, в который в дальнейшем будут записываться все ваши действия. Теперь в колонке слева надо выбирать нужные вам команды, функции, переменные и перетаскивать их на главное текстовое поле (не забывайте вписывать в графы значения параметров).

Миграция моделей

ИМПОРТ МОДЕЛЕЙ В UNREAL ENGINE

Чтобы добавить в одну игру модели из другой игры, чаще всего приходится потратить уйму времени. Для начала нужно оптимизировать полигональную сетку, потом переформатировать текстуры под стандарт движка, а после этого еще не один день мучиться с настройкой анимации, потому что принципы ее построения для разных игр очень сильно отличаются. В случае с играми серии **Unreal** (и вообще всеми играми, сделанными на Unreal Engine любой версии) всего этого несложно избежать. Компания Epic Games регулярно обновляет плагин для 3DS Max — **ActorX**, с помощью которого адаптацию 3D-моделей можно проводить всего за несколько минут (в особо сложных случаях за час-два).

ActorX перерабатывает трехмерные каркасы стандартных «максовских» форматов и выдает на выходе файлы в форматах PSA и PSK, их понимают все версии **Unreal Editor**. Все, что нужно сделать, — установить плагин на «Макс» (также есть версии для XSI и Maya), загрузить с его помощью модель из другой игры (детально описывать процесс нет никакого смысла, заблудиться в трех кнопках у вас не получится) и переконвертировать ее в Unreal-формат (тоже одна кнопка).

Вы обратили внимание, что есть версия ActorX для XSI? Да, все верно, на перегон всех персонажей из **Half-Life 2**, скажем, в **Unreal Tournament 3** теперь уйдет совсем немного времени.

Скачать все версии плагинов можно по прямой ссылке — ***http://udn.epicgames.com/Two/ActorX.html***.

Импортировав в игру любую модель, не забудьте, что оружие придется конвертировать отдельно, а потом еще и пристыковывать его к персонажу.

Портативное 3D

BLENDER ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ

Принято считать, что для полноценного трехмерного моделирования нужны мощные компьютеры, распоследние видеокарты, а лучше вообще графические станции. Специалисты знают, что это далеко не всегда так, но и они удивляются, когда им говоришь, что заниматься 3D-моделированием можно на КПК или даже на смартфоне. Для этого достаточно установить на эти портативные устройства программу **Blender-Pocket** (***http://russose.free.fr/BlenderPocket***).

Это полноценный порт бесплатного трехмерного редактора **Blender**. Работает он абсолютно на любом устройстве, на котором установлена **Windows Mobile**. В «мобильной» версии сохранены все инструменты, предназначенные для моделирования, текстурирования, анимации объектов и визуализации сцен. Под нож попали лишь модули, позволяющие работать со звуком и физикой, а также игровой движок, изначально интегрированный в программный комплекс. Вы себе не представляете, насколько это необычные ощущения — моделировать где-нибудь в метро или в очереди. Да, не очень удобно, мышки отчаянно не хватает, но ведь работает же... и даже не очень сильно тормозит.

На сегодняшний день BlenderPocket — единственный полноценный пакет 3D-моделирования для КПК и смартфонов.

Аудиовзлом

ИЩЕМ МУЗЫКУ ПРИ ПОМОЩИ DRAGON UNPACKER

Dragon UnPACKer научился выдирать музыку из Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena всего через неделю после выхода игры.

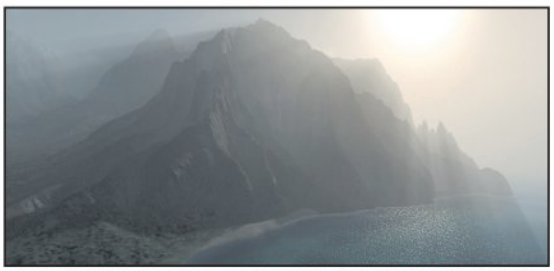
Если на досуге вы занимаетесь поиском музыки и звукового оформления в играх, то в вашу коллекцию программ-отмычек непременно нужно добавить **Dragon UnPACKer** (***www.dragonunpacker.com***). Вообще UnPACKer разрабатывался как универсальная система для потрошения игровых архивов. Действительно, с его помощью можно выуживать и текстуры, и 3D-модели, и даже исходный игровой код. Главное условие — чтобы игра использовала стандарт шифрования, понятный анпакеру (поддерживается несколько десятков различных расширений). Но эффективнее всего Dragon UnPACKer ищет именно музыку и звуки. Удобней всего заниматься изысканиями при помощи встроенного в утилиту модуля — **HyperRipper**.

Этот плагин забирается практически в любые архивы и по сигнатурам выискивает в них WAW, MP3 и OGG-файлы (до кучи прихватывает еще и видео). Причем риппер можно натравливать не только на игры, но и на другие программы, и даже на операционные системы (например, на Windows). Все, что нужно сделать, — это запустить утилиту и указать ей папку, в которой установлена игра или операционка.

Иногда музыка выдирается по частям, в этом случае придется сшить разрозненные файлы в целостную композицию. Сделать это можно, скажем, при помощи аудиоредактора **Audacity**.

Свет со всех сторон

ТЕХНОЛОГИЯ ОБЪЕМНОГО ОСВЕЩЕНИЯ



Солнце, пробивающееся сквозь облака. Этот эффект в CryENGINE 2 сделан при помощи технологии Volume Light.

Освещение в компьютерных играх всегда развивалось скачкообразно. Практически все «световые» технологии представляли собой законченные решения, которые можно было сразу использовать на полную катушку, а дальше просто смиренно ждать, когда появится что-то новое. Смещения (Pixel Displacement), Motion Blur, динамические тени... Если избирательно сравнивать эти эффекты в играх трех-четырехлетней давности и в современных, то вы практически не увидите разницы. Графика улучшилась в разы, а сами эффекты нисколько не изменились.

Одним из последних скачков развития световых эффектов стало изобретение аппаратного HDR. Теперь сложно найти шутер, в котором бы солнечный день не выглядел бы почти так же, как в реальности. Стоит повернуть лицо к виртуальному солнцу — и приходится натурально зажмуриваться, настолько яркой становится картинка. А если после этого перевести взгляд в тень, вы не сможете в ней почти ничего рассмотреть.

Но то днем! Если же игровое небо застлали шейдерные тучки, то освещение вдруг становится... каким-то не таким. Неестественным. Все дело в оптике. Когда свет проходит через тучи или, скажем, через сильно загрязненный воздух, он отражается от миллиарда частиц воды или пыли, рассеивается. Если утрировать, то можно сказать, что источником света становится все пространство вокруг. В обычной жизни мы не обращаем на это внимания, но вот когда воздух вокруг перестает «излучать свет», сразу замечаем нестыковку.

В играх пока придумана только одна достойная технология для имитации рассеянного освещения — так называемый объемный свет (Volume Light), который чаще всего используется совместно с эффектами объемного тумана (Volume Fog). Сначала на экран подпускается немного практически прозрачного дыма, а затем к нему применяется эффект Volume Light, который заставляет испускать туман легкий равномерный свет. В трехмерных редакторах вроде 3DS Max этот способ уже давно используется для создания реалистичных сценок, в играх же данный графический эффект появился лишь с приходом DirectX 10, где объемный свет реализуется силами пиксельных шейдеров, да и то не самым оптимальным образом.

Игрострой-интернет

ВЕБ-РЕСУРСЫ В ПОМОЩЬ НАЧИНАЮЩИМ МОДОТВОРЦАМ

Каждый разработчик компьютерной игры, аддона или даже простой модификации отлично знает, как непросто бывает подчас отыскать на бескрайних просторах Сети подходящие модели, текстуры, чертежи, звуки, профессиональные motion capture-анимации и многие другие полезные ресурсы. А для новичков такого рода веб-развалы — вообще чуть ли не единственный способ начать свой путь в мир модо- и игростроения. Поэтому мы не будем жадничать и поделимся с вами самыми, на наш взгляд, интересными сайтами такого рода. Некоторые из них — настоящий кладезь ресурсов для молодой игрострой-артели.

www.cgtextures.com, ***www.mayng.com/textures*** — крупнейшие онлайновые коллекции бесплатных фотографий, насчитывают тысячи четких цифровых изображений, разбитых по категориям и заточенных под создание текстур высокого разрешения. На эти порталы ежедневно заглядывают тысячи девелоперов со всего мира. Почему бы и вам к ним не присоединиться?

www.mocapdata.com — огромный банк профессиональных mocap-клипов. Чего здесь только нет! Анимации прыжков, бега, драк, приема пищи, разномастных приветствий… Всего и не перечислишь.

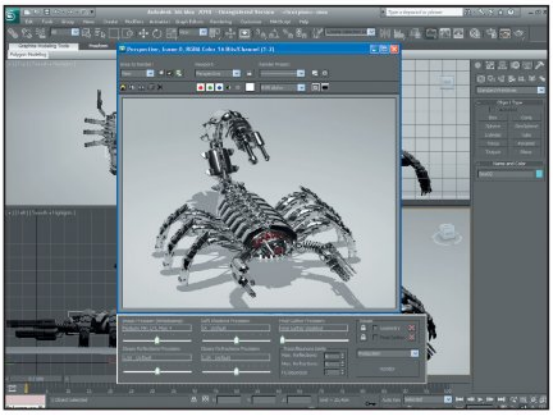
www.smcars.net, ***www.theblueprints.com*** — места сосредоточения чертежей транспортных средств (автомобилей, мотоциклов, кораблей, самолетов, танков, поездов и т.д.), оружия (пистолетов, автоматов, винтовок) и даже людей.

www.soundsnap.com — гигантская библиотека бесплатных звуков на все случаи жизни, содержит более 100 000 профессиональных озвучек в форматах WAV, MP3. Все рассортировано по категориям. Проект поддерживается компаниями Digidesign, Ableton и Propellerhead, что само по себе говорит о многом.

www.3dshock.ru — этот портал, посвященный трехмерной графике, приютил под своим крылом сотни любительских и профессиональных 3D-моделей самой разной тематики (архитектура, космос, оружие, персонажи, транспорт и т.д.), десятки бесплатных наборов бесшовных текстур и множество отборных чертежей.

Привет из будущего

НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ 3DS MAX 2010



Внешних изменений в новом «Максе» практически нет, а вот начинка серьезно доработана. Чего стоит один только оптимизатор моделей или, скажем, модуль, позволяющий раскрашивать трехмерные объекты прямо в окне перспективы!

Спустя ровно год после выпуска **3DS Max 2009** калифорнийский гигант **Autodesk** представил новую версию своего флагманского программного комплекса для трехмерного моделирования, анимации и рендеринга — «Макс» образца 2010 года. Две предыдущие ступеньки развития «Макса» были, прямо скажем, не такими уж высокими. Косметические изменения да не слишком удачная дружба с двумерными изображениями — вот в общем-то и весь список изменений. Теперь же речь идет об очень серьезном шаге вперед. Разработчики наконец-то осознали, что «нагреть руки» на продаже откровенно «сырого» продукта, который не несет в себе серьезных улучшений, не получится. Прислушавшись к мнениям трехмерщиков, компания взяла новый курс: функционал был расширен по всем возможным фронтам.

Чтобы вы осознали, насколько сильно изменился 3DS Max, пройдемся по его основным достопримечательностям — тем вещам, ради которых, по нашему мнению, и стоит брать программу на вооружение. Главным подарком от Autodesk стал популярный набор инструментов **Graphite Modeling Tools**, он сильно упрощает создание и текстурирование 3D-моделей. Тут есть и модули, позволяющие в реальном времени раскрашивать модели с помощью специальных кистей в проекционных окошках (очень похоже на **ZBrush 3**), и разномастные модификаторы, заточенные под изменение формы объектов, и генераторы разверток, и целая россыпь уникальных выделителей.

Следующее важное нововведение — оптимизатор моделей **ProOptimizer**, созданный на основе плагина **Polygon Cruncher**. Он служит для изменения уровня детализации: объекты, состоящие из сотен тысяч и более треугольников, он переделывает в простенькие низкополигональные каркасы из сотни-другой плоскостей. В отличие от аналогов, ProOptimizer работает стабильно, критических сбоев и ошибок не выдает, с возложенной на него задачей справляется просто отлично.

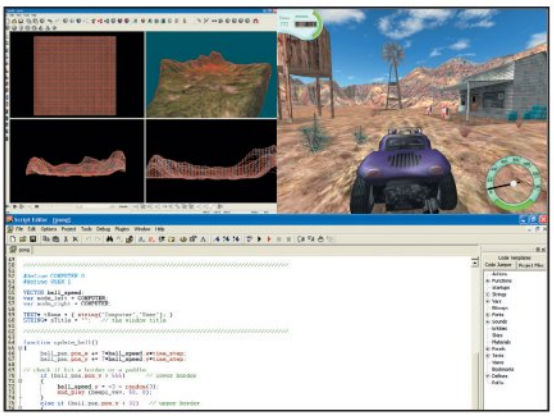
Еще один козырь обновленного «Макса» — переработанный инструментарий для создания эффектов. Наконец-то появилась возможность группировать частицы, изменять их форму и наносить непосредственно на поверхность объектов, есть опции синхронизации слоев и сохранения шаблонов, а самое главное — разработчики прикрутили к «Максу» огромную библиотеку типовых визуалок вроде огня, дыма, взрывов и течения жидкости. То есть теперь даже люди, никогда не работавшие в «Максе», могут получить, скажем, очень приличный огонь или туман, просто пару раз кликнув мышкой в меню.

Из разряда специфических ноу-хау отметим технологию **xView**, предназначенную для проверки моделей на правильность сборки (система анализирует сетку и выявляет несоединенные вершины, перекрещивающиеся поверхности и прочие огрехи); модуль **ProSound**, благодаря которому можно синхронизировать звук с анимацией; а также функцию объединения объектов в контейнеры. И это только основное. Общее же число исправлений и надстроек в 3DS Max 2010 перевалило за три сотни.

С официального сайта Autodesk (***www.autodesk.com***) вы можете скачать триал-версию 3DS Max 2010, которая работает в полную силу 30 дней (функциональные ограничения отсутствуют). За дарованный месяц вполне реально не только составить целостное представление о программе, но и выучить азы моделирования, текстурирования и анимации.

Ручная казуальщина

КАК ДЕЛАЮТ ИГРЫ В ATARI LITE-C



Всем Atari lite-C хорош, вот только освоить его под силу далеко не каждому.

Разработчики «больших» игр часто лицензируют чужие движки и тем самым экономят себе около года времени. А вот о том, что зачастую точно так же поступают создатели простеньких казуалок, мало кто знает. Только разработчики «малых» игр покупают обычно не движки, а специальные дев-программы, в которых можно делать простенькие игры практически любых жанров.

Одна из самых популярных программных сред такого рода — **Atari lite-C** (***www.conitec.net/english/gstudio/litec.php***). Базовый набор модулей выглядит очень просто и логично. Тут есть удобный редактор моделей/ландшафтов **MED**, где объекты создаются на базе стандартных примитивов (кубов, сфер, цилиндров, конусов и т.д.). На него нанизаны различные импортеры/экспортеры моделей и шустрый рендер-движок, который не выжимает все соки из процессора и видеокарты, но при этом выдает вполне приличную картинку даже на очень слабых машинах. Налаживание тесной взаимосвязи между трехмерными формами, звуками, графическими элементами и написание игровой логики осуществляются в приложении с кодовым названием **SED**. Это мощный редактор скриптов, оснащенный компиляторами, отладчиками и другими жизненно важными инструментами. При этом вам не придется тратить драгоценное время на изучение DirectX-функций, реализацию алгоритмов ввода/вывода, расширение линейки поддерживаемых форматов изображений и моделей, написание модулей для поиска путей и обработки столкновений объектов. Специалисты из Atari и **Conitec** (создатели lite-C) все это уже сделали за вас.

По нашим прикидкам, у новичка на создание несложной аркады уйдет три-четыре вечера за чашечкой кофе. Новичок в данном случае — это человек, который вообще никогда не программировал, в трехмерных редакторах не работал, а о существовании Atari lite-C узнал из этой нашей заметки.

Профессионал же будет копаться в lite-C значительно дольше, но в итоге у него вполне может получиться арт-шедевр, напоминающий **Crayon Physics Deluxe** или, скажем, **World of Goo**, благо все возможности для этого есть. По умолчанию использовать lite-C разрешается только в некоммерческих целях. Если же вы намерены разрабатывать в lite-C коммерческие продукты, придется приобрести лицензию за $29.

Читерская модификация

СОЗДАЕМ ИНТЕРЕСНЫЙ МОД ДЛЯ HALF-LIFE 2 ПРИ ПОМОЩИ ЧИТОВ

В далеком 2004 году, когда только вышел **Half-Life 2**, мы опубликовали несколько развернутых вскрытий игры. Тогда же нами был разработан довольно простой и действенный метод «быстрой модификации» при помощи грамотной группировки обычных читов. Но тогда «читерскому» вскрытию мы уделили совсем немного внимания — и без этого в движке HL2 было много интересного. Чуть позже один из наших «читерских» модов был опубликован на форуме, его быстро разобрали на составляющие и разнесли по всей Сети.

Если вкратце, то работал мод следующим образом. Он делал стены немного прозрачными, позволяя видеть сквозь них врагов (причем тремя разными способами). Позволял убивать врагов с одного выстрела и давал бесконечный набор патронов.

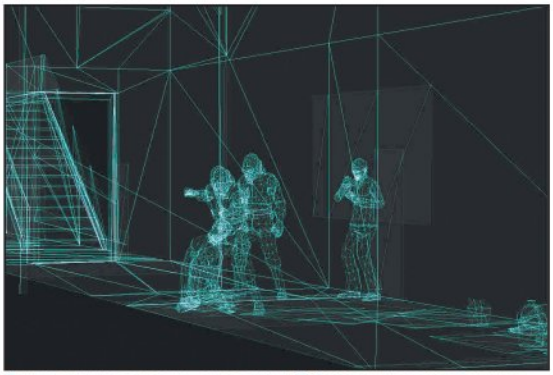
С тех пор этот простенький читерский мод претерпел множество изменений: мы добавляли в него новые читы, убирали лишние, а в итоге вообще отказались от целостной концепции и сделали из модификации эдакий трансформер. Любой элемент мода «вешается» на произвольную клавишу и включается/выключается в любой удобный вам момент. То есть вы можете модифицировать игру прямо на лету: зажали пару клавиш — получили стелс-экшен, нажали три других — получили кровавый шутер в стиле **Serious Sam** и так далее.

Чтобы добавить мод в игру, зайдите в папку **.../hl2/cfg** и создайте здесь конфигурационный файл **autoexec.cfg**. Откройте его любым текстовым редактором и вбивайте длинный текст. Обратите внимание, что три звездочки (***) обозначают начало нового абзаца, сами звездочки печатать не нужно, просто нажмите Enter.

sv_cheats 1 *** alias cheat «exec cheat_menu.cfg; bind 1 battery; bind 2 health; bind 3 kill_all; bind 4 unlimited_ammo; bind 5 1shotkill; bind 6 all_weapons; bind 7 cheat_gravitymenu; bind 8 god_mode; bind 9 noclip_mode; bind 0 clear_menu» *** alias cheat_gravitymenu «exec cheat_gravitymenu.cfg; bind 1 gravity_normal; bind 2 gravity_low; bind 3 gravity_verylow; bind 9 cheat; bind 0 clear_menu» *** alias battery «give item_battery; clear_menu» *** alias health «give item_healthvial; clear_menu» *** alias kill_all «npc_kill; clear_menu» *** alias all_weapons «impulse 101; clear_menu» *** alias unlimited_ammo «sk_max_357 9999;sk_max_ar2 9999;sk_max_ar2_altfire 9999;sk_max_buckshot 9999;sk_max_crossbow 9999;sk_max_grenade 9999;sk_max_pistol 9999;sk_max_rpg_round 9999;sk_max_smg1 9999;sk_max_smg1_grenade 9999; clear_menu» *** alias 1shotkill «sk_plr_dmg_pistol 9999; sk_plr_dmg_357 9999;sk_plr_dmg_ar2 9999;sk_plr_dmg_buckshot 9999;sk_plr_dmg_crossbow 9999;sk_plr_dmg_crowbar 9999;sk_plr_dmg_grenade 9999;sk_plr_dmg_rpg_round 9999;sk_plr_dmg_smg1 9999;sk_plr_dmg_smg1_grenade 9999; clear_menu» *** alias +wallhack_1 «mat_depthbias_normal 1; clear_menu» *** alias +wallhack_2 «mat_drawflat 1; clear_menu» *** alias +wallhack_3 «mat_fillrate 1; clear_menu» *** alias +wallhack_4 «mat_measurefillrate 1; clear_menu» *** alias -wallhack_1 «mat_depthbias_normal 0; clear_menu» *** alias -wallhack_2 «mat_drawflat 0; clear_menu» *** alias -wallhack_3 «mat_fillrate 0; clear_menu» *** alias -wallhack_4 «mat_measurefillrate 0; clear_menu» *** alias gravity_normal «sv_gravity 600; clear_menu» *** alias gravity_low «sv_gravity 100; clear_menu» *** alias gravity_verylow «sv_gravity 10; clear_menu» *** alias god_mode «god; clear_menu»

И ряд следующих строк:

alias noclip_mode «noclip; clear_menu» *** alias close «slot10» *** alias close1 «close; wait; wait; close» *** alias close2 «wait; close1» *** alias developer1 «developer 1» *** alias developer0 «developer 0» *** alias developer-1 «developer -1» *** alias dev_disp1 «developer1; con_notifytime 30» *** alias dev_disp0 «developer-1; con_notifytime 0» *** alias clear_menu «clear; sbros; contimes 16; developer0» *** alias display «clear; dev_disp1; contimes 48; sbros» *** alias sbros «bind 0 slot10; bind 1 slot1; bind 2 slot2; bind 3 slot3; bind 4 slot4; bind 5 slot5; bind 6 slot6; bind 7 slot7; bind 8 slot8; bind 9 slot9; clear; close» *** bind F1 +wallhack_1 *** bind F2 +wallhack_2 *** bind F3 +wallhack_3 *** bind F4 +wallhack_4



Один из режимов «видения» сквозь стены. Работает лишь несколько секунд, потом отключается.

Закройте файл и в том же каталоге создайте файл **cheat_menu.cfg**. В него добавьте другой код:

display *** echo «» *** echo «» *** echo «CHEAT MENU:» *** echo «1. GIVE ENERGY» *** echo «2. GIVE HEALTH» *** echo «3. KILL NPC» *** echo «4. UNLIMITED AMMO» *** echo «5. ONE SHOT KILL» *** echo «6. GIVE ALL WEAPONS» *** echo «7. GRAVITY» *** echo «8. GOD ON/OFF» *** echo «9. NO CLIP ON/OFF» *** echo «» *** echo «0. CANCEL» *** dev_disp0

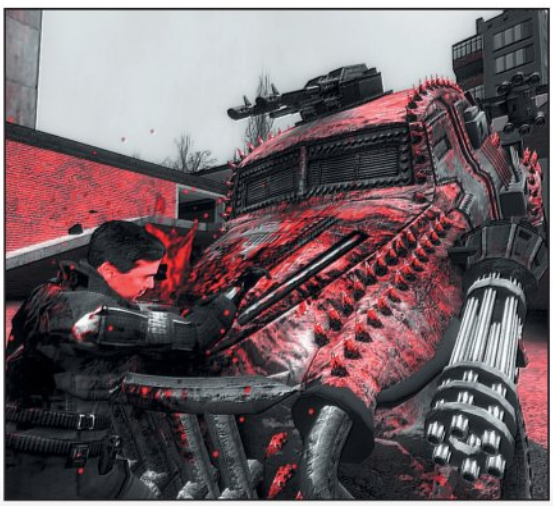
Ну, наконец, здесь же создаем файл cheat_gravitymenu.cfg. А в него вписываем код:

display *** echo «» *** echo «» *** echo «CHEAT GRAVITY MENU:» *** echo «1. NORMAL GRAVITY» *** echo «2. LOW GRAVITY» *** echo «3. VERY LOW GRAVITY» *** echo «» *** echo «9. BACK» *** echo «0. CANCEL» *** dev_disp0

Теперь создавайте сервер, запускайте игру, вызывайте консоль и печатайте в ней — **bind X cheat** (здесь X — кнопка клавиатуры, на которую хотите установить читы).

Режимы взлома стен по умолчанию стоят на клавишах F1-F4 (код работает только при удержании клавиши, постоянно читерить таким способом не выйдет, иначе получится полный дисбаланс).

Мод, который мы только что сделали, снабжен контекстным меню. Нажимаете заданную по bind X cheat клавишу — на экране появляется окошко, в котором вы и выбираете нужный вам хак. Кстати, если создавать собственный сетевой сервер, то все читы будут работать и в Deathmatch.



INTERNET@IGROMANIA.RU
Алена Ермилова

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

А вы ждете Aion?

Многие готовы спустить на «Иннову» всех собак. Но давайте начистоту: вы готовы играть на корейском? А на китайском? То-то и оно.

В июле прошлого года **Innova** торжественно объявила, что будет локализовывать **Lineage 2** в России. Анонс состоялся в пятизвездочной гостинице «Арарат» в центре Москвы, где на вопросы российской прессы отвечали президент **NCsoft Так Жин Ким** и генеральный директор Innova **Геворк Саркисян**. Мы тогда прямо спросили у Так Жин Кима, доверят ли «Иннове» локализовывать еще и **Aion: The Tower of Eternity**. «Посмотрим, — уклончиво ответил мистер Ким. — Если с Lineage 2 у нас все получится, то...»

Локализованная Lineage 2 запущена у нас всего около полугода, но с ней, если мы правильно поняли мистера Кима, уже все получилось: недавно в центре Москвы состоялся еще один громкий анонс. Издавать в России Aion действительно будет Innova, релиз состоится «до конца года по текущему плану».

Актеры только что сражались под потолком: Aion знаменит в первую очередь тем, что уже после 10 уровня в нем можно летать.

И хотя мы писали об этом еще в прошлом сентябре, шумиха вокруг поднялась еще та.

Во-первых, сюрприз вышел с самой пресс-конференцией. Обычно происходит как — компания рассылает пресс-релиз: «Мы, такие-то, такие-то, будем издавать в России самую ожидаемую игру 2009 года, приходите, и мы расскажем вам, какую именно», — и пресса радостно бежит на мероприятие, а на тематических сайтах мгновенно появляются соответствующие анонсы. В этот раз мы получили анонимку: «Aion в России! Оставьте заявку на сайте ***www.aion-russia.ru*** и узнайте, кто будет локализатором игры!» Профильные журналисты сразу поняли, что к чему, но многие игроки гадали до последнего. Они даже пытались пробиться на закрытое мероприятие под видом прессы и сотрудников игровых компаний, в том числе самой «Инновы», но сохранить интригу все-таки удалось.

У «Инновы» все как всегда было шикарно — зал в центре, костюмированная постановка... но приглашали на конференцию своеобразно.

Во-вторых, активисты, недовольные работой **RF Online** и **R2: Reign of Revolution**, еще в прошлом году начали подписывать петицию против локализации Aion «Инновой» (орфография сохранена): «Против издания на территории России и СНГ MMORPG «Aion: The Tower of Eternity» компанией Иннова Системс. Скажем «нет!» трэш-издателю и его «сервису»: лагам, падениям серверов и некачественному саппорту». Прознав про мероприятие, недовольные активировались. Но справедливости ради стоит отметить, что всплеска волнений петиция не вызвала: за 10 месяцев ее подписало 1099 человек на одном сайте и 272 на другом (убедитесь сами: ***www.petitiononline.com/is0aion0/petition.html***).

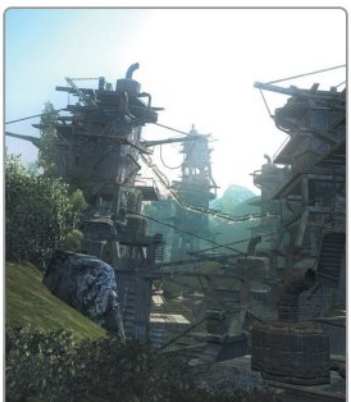
Как бы то ни было, договор уже заключен, а в офисе «Инновы» кипит работа. По словам Геворка Саркисяна, Aion, скорее всего, выйдет в России в декабре, при этом за месяц до релиза (получается, где-то в ноябре) начнется открытая бета, а за месяц до открытой беты — закрытая. В России игру постараются запустить раньше, чем в Европе, и ограничений по IP ни у нас, ни на Западе не будет.

Но главное — это смешанная бизнес-модель. В отличие от Lineage 2, которую специально для нас сделали условно-бесплатной, здесь нет никакой заслуги «Инновы»: ей пришлось уступить нажиму NCsoft. За игру придется вносить ежемесячную плату, а для тех, кто захочет вырваться вперед, откроют еще и внутриигровой магазин. Вероятно, такая же модель появится и в Европе, и — со временем — в Корее и Китае.

Остается лишь добавить, что сейчас максимальный уровень в игре — 50-й, чтобы докачаться до него, придется потратить 300-400 часов. Если вы играете даже по 2 часа ежедневно, только лишь на прокачку (исключаем изучение игрового контента!) у вас уйдет полгода и 1500-2000 рублей (цена подписки не будет отличаться от средней по отрасли), плюс покупки во внутриигровом магазине. Со своей антикризисной моделью NCsoft снова впереди планеты всей — вспомните **Guild Wars**.

Fallout MMO на грани закрытия

В ноябре 2006 года компания **Interplay Entertainment**, разработавшая в свое время **Descent**, **Fallout**, **Fallout 2** и **Baldur's Gate**,



Скриншотов Fallout MMO пока никто не видел, поэтому приходится довольствоваться красотами Earthrise, даром что она по вкусу Interplay.

Коротко о важном

■ **Innova** установила на российские сервера дополнение **Gracia Final** — третье и последнее в линейке Gracia — на полдня раньше, чем в Европе. Это одно из самых масштабных дополнений к **Lineage 2**: в игре появились новые арены, еще один режим войны за территорию и целый континент Грация, куда можно попасть только по воздуху.

■ Релиз супергеройской MMORPG **Champions Online**, конкурента **City of Heroes**, назначен на 14 июля.

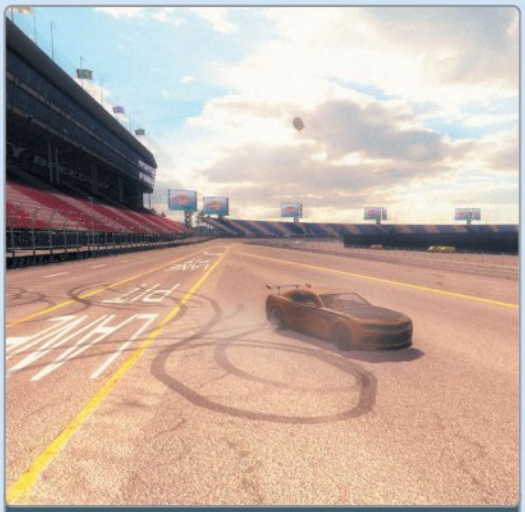
■ **Nival Network**, наконец, поделилась датами релизов: в июне выйдет онлайновый волейбол «**Лето онлайн**» (локализованная **Beach Volleyball Online**), в июле — гонки «**Скорость онлайн**» (за рубежом известна как **Project Torque** и **Level R**), а за ними подоспеет и MMORTS **Saga Online**. Все они собраны на портале ***www.zzima.ru***.

■ 24 апреля была продана шестимиллионная копия **Guild Wars** — единственной большой онлайновой игры, которая окупается исключительно за счет продажи коробок.

■ **NCsoft** занялась цифровой дистрибьюцией: теперь **Lineage**, **Lineage 2**, **City of Heroes: Architect Edition** и все части **Guild Wars** доступны на Steam. Английские версии игр стоят почти столько же, сколько в российской рознице: от $9,99 до $29,99 (350-1000 рублей). Зато в магазин идти не надо.

■ В июне Innova запустит онлайновый симулятор уличного баскетбола — **FreeStyle Online** (***http://fstyle.ru***).

■ Стало известно, что **Petroglyph Games**, создатель неплохой стратегии **Universe at War: Earth Assault**, и онлайновый оператор **Trion World Network** работают над новой MMORTS. Разработчики ограничиваются громкими обещаниями про новое слово в жанре, но учитывая качество Universe at War и MMORPG **Mytheon** (***www.mytheongame.com***), которую Petroglyph заканчивает сейчас, сенсации ждать не приходится.



Вообще-то Nival Network должна заниматься строительством игровых социальных сетей, но пока локализует нишевые онлайновые проекты.

предоставила в Комиссию по ценным бумагам и биржевым операциям США отчет по форме 8-К. Эту форму регулярно заполняют компании, выпускающие ценные бумаги, и в отчете содержится информация о любом событии, которое может изменить положение компании на рынке или цену ее акций. Для Interplay таким событием стала разработка онлайновой игры по мотивам Fallout.

К отчету прилагалось несколько графиков и таблиц, которыми Interplay рассчитывала соблазнить потенциальных инвесторов. В них, в частности, говорилось, что на **Fallout MMO** требуется $75 млн: $5 млн на подготовку к работе, $40 — непосредственно на разработку и еще $30 — на запуск. Fallout MMO должна была работать по подписке, набрать миллион активных игроков в течение первых 12 месяцев и окупиться через три года после запуска, запланированного на осень 2010-го (и это все, заметьте, писалось три года назад, когда тратить даже $25 млн на игру размаха **Age of Conan** со всеми ее высокими технологиями считалось просто безумием).

С тех пор утекло много воды. У Interplay начались (вернее сказать, продолжились) финансовые трудности, и в апреле 2007-го **Bethesda Softworks** выкупила у нее права на разработку игр по мотивам Fallout. Interplay стала лицензиатом на не слишком выгодных условиях, но на разработку Fallout MMO, также известной прессе и игрокам как **Project V13**, это не повлияло.

Два года про Project V13 не было ни слуху ни духу. А в этом апреле Interplay подписала партнерское соглашение с болгарской студией **Masthead**, которая присоединилась к работе над Fallout MMO. Почему именно Masthead, неизвестно. Возможно, Interplay приглянулась их постапокалиптическая MMORPG **Earthrise**, релиз которой назначен на вторую половину 2009-го (см. наше превью в «Игромании» №9/2008). Но тут Bethesda заявила, что Interplay нарушила условия лицензионного договора: мол, текущее финансовое положение Interplay никак не позволит ей развернуть полномасштабную разработку.

Если Bethesda подаст на Interplay в суд и тот признает, что у компании действительно нет средств, — с Project V13 будет покончено. Чтобы сохранить Fallout MMO, игроки строчат письма в Bethesda и в Interplay, умоляя ее выпустить новые акции. Комьюнити верит, что если каждый из предполагаемого миллиона подписчиков купит хотя бы 10 акций по $5 за штуку, то у Interplay появится шанс.

Бесконечное приключение

Запустив редактор Mission Architect, NCsoft дала сто очков вперед и Blizzard, и Mythic, и Funcom.

Выступая на GDC 2009, бывший ведущий геймдизайнер **Wrath of the Lich King** Джеффри Каплан обмолвился, что все современные MMORPG не идеальны хотя бы потому, что там нет ежедневно обновляемых квестов. Да, со временем **EverQuest** собрал внушительную коллекцию из 15 000 заданий, а **World of Warcraft** — из 7650, но этого все равно недостаточно: пока подписчики не будут создавать квесты сами, в игре обязательно найдутся скучающие игроки.

Теперь господину Каплану придется взять свои слова обратно. **NCsoft** запустила четырнадцатое обновление к **City of Heroes**, которое добавило в игру Mission Architect — редактор для создания собственных миссий, квестовых цепочек, диалогов и даже игровых персонажей.

Реакция комьюнити превзошла все ожидания. Всего за две недели открытой беты игроки придумали 25 000 миссий — это в шесть с половиной раз больше, чем выдавили из себя сами создатели за все время поддержки игры. Mission Architect мгновенно стал хитом. В CoH вернулись игроки, забросившие свои аккаунты несколько лет назад, — разработчикам остается лишь пораженно чесать затылки.

Самое интересное, что редактор Mission Architect существует уже много лет. Это довольно простая программа, написанная для внутреннего пользования. Написана она так, чтобы разобраться в ней могли не только программисты, но и дизайнеры, и художники, и писатели — квесты оригинальной CoH придумывали

всей командой. На первых порах в редактор просто загружали TXT-файлы, а потом стали пользоваться таблицами Excel (сейчас 85% игрового контента CoH живет в Excel-таблицах). Почему «рассекретить» Mission Architect решили только сейчас, разработчики и сами не очень понимают. Ясно одно — теперь в CoH скорее закончатся не квесты, а свободные игроки.

Я хочу и ненавижу

Греко-норвежская компания **Aventurine SA** запустила восьмилетний долгострой **Darkfall Online** всего пару месяцев назад, но уже известна своим жестоким нравом. К игрокам она относится так, как будто они не священные дойные коровы, а изменщики и шпионы: их банят за любой вопрос, на который отвечали раньше, за любую жалобу, любое непослушание — недели не проходит, чтобы кого-то не вышвырнули из игрового мира.

На днях Aventurine снова забанила еще 213 читеров — около 90% всех, кто когда-либо был замечен в рассылке внутриигрового спама, использовании сторонних программ, модов и т.д. Жалобы по традиции не принимаются: в Aventurine нам сказали, что в ответ на письма с забаненных аккаунтов будет отправляться только автоматически сгенерированное сообщение о бане, а любой, кто попробует оправдать читера, будет, естественно, тут же забанен сам.

При этом сервис Aventurine далек от идеального. Игра запущена (и как запущена!) в конце февраля, но свободного доступа в нее так и нет. Создать аккаунт можно, но оплатить подписку или скачать клиент — нельзя. И это не просто баг — это один из самых хитрых ходов в истории жанра.

В Darkfall намеренно запускают мелкие партии игроков. По словам вице-президента Aventurine и продюсера Darkfall Тасоса Фламбураса, первейшая задача разработчиков — не отдать сервера на откуп всем желающим, а сделать так, чтобы игроки, которые *уже* играют и *уже* платят деньги, получали удовольствие. Если сейчас открыть свободную регистрацию, то сервера наверняка не выдержат нагрузки и упадут, в результате поиграть не сможет никто.

Вы едва ли найдете разработчиков более принципиальных, чем те, что сидят в Aventurine SA. И в игре у них армейская дисциплина.

Но откуда же такой неуемный интерес к второсортной игре с графикой прошлого века? Не поверите, тут на руку Aventurine сыграли их же ошибки. Обиженные игроки и недовольная пресса (нас тоже пускают в игру в порядке общей очереди!) так усердно обливали Aventurine грязью, что сотни скучающих интернетчиков тут же ринулись взглянуть, куда же мы все так рвемся. Их в игру тоже не пустили, они вернулись высказывать свое «фи» обратно на форумы, и лавина понеслась. В результате Darkfall снискал славу самой ожидаемой игры, притом что Aventurine почти не заботилась о рекламе.

Третье дыхание Shadowbane

Shadowbane — еще одно наглядное доказательство, что графика в онлайновой игре не главное.

Закрытие MMORPG становится все более привычным делом. Оптимизируя расходы, издатели идут по проторенному пути: «О, XXX такая хорошая игра, и мы так любим своих подписчиков!» — «Ах, к сожалению, они не оправдали наших ожиданий и XXX придется закрыть!» — «Нет, мы действительно любим подписчиков, но ни за что не отдадим им исходный код XXX, нечего всяким недоучкам порочить наше светлое имя!»

Примерно то же самое должно было случиться с **Shadowbane**, которую издает **Ubisoft**. Игре уже 6 лет, и она не слишком известна в России: когда Shadowbane была на пике популярности, у нас и интернета толком не было. Но на Западе Shadowbane любят — это первая большая MMORPG с динамичным, изменяющимся игровым миром и одна из первых MMORPG, где PvP разрешалось повсеместно.

Изначально Shadowbane работала по подписке, но в 2006-м стала монетизироваться за счет внутриигровой рекламы. В 2008 году игру временно остановили и перетрясли весь клиент, чтобы избавиться от багов, но через неделю запустили вновь. А теперь, видимо, и рекламы стало недостаточно: 17 апреля Ubisoft заявила, что 1 мая сервера остановят. Игроки бросились доигрывать непройденные квесты, писать петиции и искать спонсоров. И тут случилось небывалое — в Ubisoft проникнулись энтузиазмом комьюнити и пообещали поддерживать сервера до 1 июля. Более того, недавно японско-американская компания **Aeria Games** призналась, что была бы не прочь выкупить права на Shadowbane и даже ведет переговоры с Ubisoft.

Астральные войны в Европе

Несмотря на то, что в России пока только начался второй этап закрытого бета-теста «**Аллодов онлайн**», **Nival Online** уже заключил договор на издание игры в Европе. Оперировать «Аллоды» на Западе будет **Gala Network Europe** (GNE), а за локализацию на все языки отвечает сам Nival.

Как нам рассказала старший пиар-менеджер «Нивала» Нина Богданова, у русских и европейских игроков будут разные сервера, службы поддержки и команды игровых мастеров — GNE будет самостоятельно осуществлять полный операторский цикл, поэтому играть одним и тем же персонажем и у нас, и «на евро» не получится. Цены в российском и европейском внутриигровых магазинах, скорее всего, тоже будут различаться.

Интересно, как Европа отреагирует на бескрайние Красные степи, а Китай — на откровенное подтрунивание над коммунизмом?

Несмотря на то, что на «ИгроМире» президент «Нивала» Сергей Орловский божился, что у нас «Аллоды» появятся в марте, российский запуск уже перенесен на лето. Если он все-таки состоится, то на Западе игра появится осенью. И это, по словам Сергея, только начало «мировой экспансии» — «Аллодами» давно интересуются не только в Европе, но и на Востоке. При этом целевая аудитория «Аллодов» — игроки, которые любят «западный» графический стиль и геймплей, но уже устали от классического фэнтези и «готовы познакомиться с астральными кораблями».

А мы все-таки выпустим

Если бы кто-то спросил издательство **FireSky**, как сделать так, чтобы новости о твоей игре не сходили со страниц профильной прессы, то там наверняка бы

ответили: урезать финансирование до минимума.

О **Stargate Worlds** — игре, скажем так, не самой хитовой — мы пишем чуть ли не каждый номер. Сначала у SW непозволительно затянулась бета, потом сто раз переносили релиз, потом разработчикам перестали платить зарплату и они отправились бастовать в интернет, но все равно не ушли из офиса...

Видимо, на фоне кризиса старший менеджер по маркетингу FireSky **Кевин Балентайн** решил еще раз напомнить, что «игра обязательно выйдет: мы работаем 7 дней в неделю, в офисе ни на минуту не гаснет свет». Но игроки уже не знают, радоваться этому или нет. Многие проводят недвусмысленные аналогии с **Perpetual Entertainment**, которая тоже до последнего обещала найти финансирование под **Gods & Heroes: Rome Rising**. А фанаты SW просят FireSky не выпускать игру вообще: «Лучше уж они разорятся сразу, чем сначала выпустят трэш, испохабят вселенную SW и отобьют у нормальных разработчиков всякое желание за нее браться».

Конан без лица

Никакой супертехнологии в игре пока нет и не планируется, но многие уже решили, что король Конан подозрительно похож на Обаму.

Разработчики **Age of Conan: Hyborian Adventures** ухитрились снова подставиться. В середине апреля **Funcom** проводила конкурс совместно с **Big Stage Entertainment** — компанией, которая разрабатывает программу для создания трехмерных моделей лица по фотографиям (скармливаете внутриигровому редактору три фото, жмете кнопку и получаете цифрового близнеца — например, на короля Обаму можно посмотреть на **YouTube** по запросу «Obama Bells of War — Age of Conan»).

Все мы помним, что у Funcom пунктик по поводу индивидуализации персонажа — даже через год после релиза AoC ни одна игра не может соревноваться с ней по количеству татуировок, форм носа, глаз и т.д. Поэтому, прослышав про конкурс, фанаты решили, что вскоре технология BSE появится в «Конане». На форуме тут же возмутились: ладно бы AoC стабильно работал, но Funcom, кажется, есть чем заняться и без всяких сомнительных «редакторов лица».

«Ясность» представители Funcom и BSE внесли незамедлительно: в BSE поделились, что надеются в скором времени увидеть свою технологию в AoC, в Funcom же заявили, что никаких планов на улучшение системы индивидуализации пока нет. Скорее всего, ждать «редактор лиц» в AoC и правда не стоит, а вот в **The Secret World** он появится наверняка.

Коротко о важном

Над L.A.W. Online работают ведущий художник Diablo 2 и «знаменитый голливудский режиссер, участвовавший в съемках «Звездных войн».

- В **THQ** обмолвились, что научно-фантастическая игра **Warhammer 40 000 Online** выйдет, скорее всего, в 2012 финансовом году (то есть с апреля 2011-го по март 2012-го).

- У мультиплатформенной MMOFPS **Huxley: The Dystopia** появился промосайт (***http://huxley.ijji.com***), а значит, дело неуклонно движется к релизу.

- Вторая волна постапокалиптических MMOG набирает обороты: студия **Nitrogen** закончила альфа-тест игры **Living After War** (**L.A.W. Online**) — научно-фантастической MMORPG «для взрослой аудитории».

- В сентябре **Ultima Online**, одна из самых старых клиентских MMORPG, отпразднует двенадцатилетие. Она, по всей видимости, продолжает исправно приносить прибыть EA, за что издатель платит ей взаимностью: этим летом выйдет девятый аддон — **Stygian Abyss**, который добавит в игру новую расу.

- **Blizzard** сменит оператора **World of Warcraft** в Китае: шанхайская компания **NetEase** займет место неудачницы **The9**, которая никак не может пропихнуть сквозь заслоны цензуры дополнение Wrath of the Lich King. Для The9 это удар под дых — по разным оценкам, WoW приносит компании от 75% до 90% прибыли.

- **Жанр**
  Сборник онлайновых спортсимов
- **Издатель**
  Empire of Sports
- **Разработчик**
  F4
- **Скорость связи**
  От 256 Кбит/с
- **Трафик**
  40-60 Мб/час
- **Сайт игры**
  www.empireofsports.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 3 ГГц, 2 Гб, 128 Мб видео

Полноценная MMORPG со спортивным уклоном — явление почти уникальное. Буквально каждая вторая онлайновая игра посвящена эпическим подвигам пузатых гномов и эльфиек с внешностью топ-моделей, а каждая пятая — битвам за далекие-предалекие галактики. Поэтому проект, променявший штурм крепостей, сбор лута и бронелифчики на тренировки в спортзале и брендовые кроссовки, выглядит маленьким жанровым откровением.

Пока где-то на необъятных просторах интернета Альянс снова бьется с Ордой, а корпорации из **EVE Online** сходятся в схватке за очередной клочок космического пространства, здесь, назло вышеописанному безобразию, царят мир, спокойствие и честный соревновательный дух.

Спорт в большом городе

Начинается игра точно так же, как и ее более агрессивные собратья по жанру, — с процесса создания персонажа. И тут нас поджидает первое разочарование. В **Empire of Sports** крайне низкие возможности кастомизации: пол, рост, цвет кожи, парикмахерская и ровно столько же овалов лица — по сравнению с возможностями какого-нибудь **Perfect World** или **Age of Conan: Hyborian Adventures** это, конечно, просто смешно. Неудивительно, что в Empire of Sports полно близнецов, различающихся только одеждой.

Создав персонажа, мы попадаем непосредственно в игровой мир. Сейчас он представлен одним-единственным городом, но разработчики надеются увеличить число населенных пунктов. Во всяком случае, неработающий аэропорт уже готов. Наш город напоминает открыточный Париж (Триумфальная арка, Эйфелева башня), который попытались вместить на территорию Ватикана: путешествие из одного конца в другой вряд ли отнимет у вас больше двух минут. Но даже на такой крошечной площади собрано немало интереснейших мест.

Начнем с того, что в городе шесть крупных спортивных сооружений. Это горнолыжная трасса, трасса для бобслея, арена с беговыми дорожками, баскетбольная площадка, теннисный корт и — куда уж без него! — футбольный стадион.

Примечательно, что в игре нет деления на классы. Можно сосредоточиться на определенном виде спорта, а можно сделать из своего персонажа мастера на все руки (и ноги!), который одинаково хорошо катается на санях, играет в футбол и не чурается теннисной ракетки. Не человек, в общем, а мечта любой олимпийской сборной. Чтобы добиться успеха в той или иной спортивной дисциплине, нужно выучить определенные умения вроде «контроля мяча» в футболе или «силы удара» в теннисе, плюс характеристики общего порядка — гибкость тела или развитость мускулатуры. Но Empire of Sports — не та игра, где характеристики решают абсолютно все. При определенной сноровке и доле везения даже новичок может обыграть противника, стоящего на несколько десятков уровней выше него. Почти как и в реальной жизни.

Упростили и переписали

А вот поиграть как в реальной жизни, к сожалению, не получится. Разработчики сильно упростили игровой процесс абсолютно во всех видах спорта. Кое-где это воспринимается почти безболезненно — к ненапрягающей аркадности лыжных соревнований или бобслея мы успели привыкнуть в малобюджетных сингловых проектах. Но когда дело доходит до футбола, баскетбола и тенниса, избалованные всевозможными **Pro Evolution Soccer**, **NBA 2K** и **Top Spin** люди впадают в легкий ступор.

Во-первых, по сравнению с маститыми спортивными симуляторами, в Empire of Sports очень сильно упрощено управление. В том же теннисе вполне можно обойтись стрелками передвижения и мышью, в то время как для комфортной игры в **Top Spin 2** в свое время требовался геймпад. Этого, правда,

Башни на заднем плане вызывают стойкие ассоциации со школой Хогвартс.

Дом Жюстин Энен. Тренер Карлос Родригес прилагается.

Тайм-аут

В Empire of Sports есть несколько мест, где можно забыть о бесконечных соревнованиях и беспощадных рейтингах. Никаких баров и стриптиз-клубов, конечно, не ждите (у нас все-таки игра про здоровый образ жизни), но чтобы развлечься с друзьями, вполне хватает.

Тренажерный зал

Забудьте о кряхтении под штангой и печальных взглядах на счетчик калорий: здешний тренажерный зал превращен в набор ненапрягающих мини-игр. Вот бы и в жизни так: минута меланхоличного перебирания клавиш — и мускулы стали на порядок крепче.

Танцпол

Танцпол расположен на центральной площади буквально в паре шагов от стартовой локации. Как и в какой-нибудь **Dance! Online**, танцы сводятся к тому, чтобы под музыку вовремя нажимать нужные стрелки на клавиатуре. Обратите внимание на плечо персонажа — вот такая тут графика!

Тир

Заведение, расположенное по соседству с тренажерным залом, по интерьеру мало похоже на привычный для нас тир. Процесс стрельбы здесь до неприличия прост, и если вы заядлый любитель шутеров, набрать максимум очков не составит никакого труда.

Клубные дома

«Клубные дома» — это такие кружки по интересам под покровительством, например, Международной Федерации бобслея и скелетона (FIBT) или все той же Жюстин Энен. Как правило, в таких заведениях можно получить доступ к последним новостям в выбранной дисциплине или галереям фотографий.

разработчики и не скрывают: целевая аудитория Empire of Sports — «пользователи PC, знакомые с наиболее распространенными способами управления компьютером» — иными словами, только с мышкой и клавиатурой.

Во-вторых, в некоторых местах разработчики весьма вольно обошлись с игровыми правилами. Взять тот же футбол, где схлопотавший красную карточку игрок не удаляется с поля, а лишь какое-то время передвигается по нему со скоростью раненой черепашки. При желании, однако, можно объяснить и этот фортель: в отличие от **Electronic Arts**, в **F4** не занимаются разработкой спортивных симуляторов десять лет кряду — это их первый блин. Да и вряд ли «знакомые с наиболее распространенными способами управления компьютером пользователи PC» найдут время, чтобы вникать во все тонкости спортивных игр.

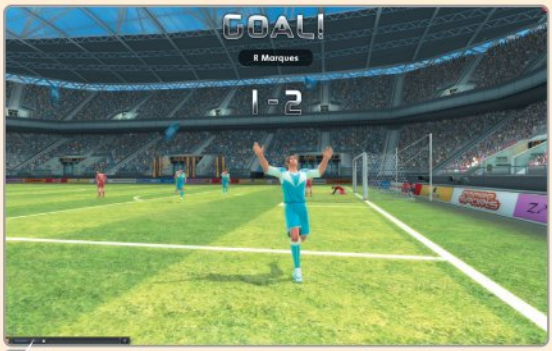
«Но как же во все это можно играть?! — в отчаянии завопит прожженный любитель спортсимов. — Мало того, что геймплей упростили, так еще и правила переписали!» Спокойствие, только спокойствие, все не так плохо. От онлайновых матчей в Empire of Sports действительно можно получать удовольствие. Главное — пересилить неприязнь к аркадности.

Наибольший интерес представляют командные виды спорта — футбол и баскетбол. Скажем, в обычных товарищеских матчах разрешается выбрать количество игроков в каждой команде. В тот же футбол можно играть как трое на трое (в таком случае отключается опция офсайда), так и десять на десять (ворота при любом раскладе отдаются на откуп AI). Ну а если игроков слишком мало, чтобы укомплектовать две команды — мы, например, ни разу не дождались, чтобы и с той и с другой стороны набралось по десять человек, — на помощь можно призвать искусственный интеллект. Правда, чаще всего это оборачивается феерическими ошибками в обороне, выбрасыванием мяча на чужих игроков и полным отсутствием прессинга.

«Живые» игроки, впрочем, тоже далеко не всегда адекватны, и любой матч с участием случайно заглянувших людей с большой долей вероятности превратится в самый настоящий цирк: регулярные провалы в обороне, нападающий (хотя в игре нет разделения обязанностей) — чернокожий с горнолыжным шлемом на голове. Не удивляйтесь, если команда соперника изберет какую-то странную тактику передвижения — синхронные подкаты, например. И это не ночной кошмар Жозе Моуриньо, а реальная ситуация, с которой нам довелось столкнуться. Но чудаковатые игроки встречаются только в товарищеских матчах, куда допускаются все желающие. Те, кто хотят добиться результата, объединяются в клубы — здешние аналоги гильдий и кланов — и

Избиение футуристической груши здесь почему-то представлено в виде клавиатурного тренажера.

Время от времени игра вспоминает, что она MMORPG, и выдает вот такие мячики-файерболы.



При желании F4 могут сделать игру совершенно бесплатной, отбивая затраты за счет грамотного продакт-плейсмента.

Помещение местного тренажерного зала больше напоминает внутренности космического корабля.

принимают участие в полноценных турнирах и кубках.

Если виртуальная слава вас не тревожит, в игровом мире всегда найдется где отдохнуть от бесконечных соревнований и развлечься. Сходите, например, в тир или тренажерный зал — места повышенной концентрации странноватых мини-игр. Достаточно сказать, что для отработки ударов на боксерской груше тут нужно набирать определенные слова на клавиатуре. Плюс к этому в городе есть несколько информационных центров, как находящихся под эгидой различных спортивных организаций (баскетбольная Евролига и именитый журнал L'Equipe, например), так и принадлежащих известным спортсменам. Вы впол-не можете наведаться в гости к Жюстин Энен, в прошлом — неоднократной первой ракетке мира, и ее знаменитому тренеру.

Восторг и разочарование

Несмотря на необычный сеттинг, Empire of Sports работает почти по тем же законам, что и остальные MMORPG. Здесь есть квесты — их выдают как скучающие прохожие, так и тренеры. Есть уровни — очки опыта набегают после каждого сыгранного матча. Есть, наконец, соревновательный дух: когда по сигналу незримого судьи на беговой дорожке стартует несколько человек из разных уголков мира, очень хочется наплевать на всю аркадность и показать, кто тут главный рекордсмен по бегу с препятствиями. Даже несмотря на упрощенные правила, игра способна затянуть всерьез и надолго.

За восторгом, однако, следует изрядная порция разочарования. Одна из главных проблем — языковой барьер. Официально игра доступна для скачивания сразу на нескольких европейских языках, но в местном чате правит бал французский (разработчики-то французы). Да и откуда остальному миру прознать про Empire of Sports? Релиз должен был состояться еще полтора года назад (зимой 2008-го, когда было готово только две спортивных арены), но официально игра не вышла до сих пор. Судя по всему, официального релиза и не будет, а будут сплошные патчи, вводящие новые виды спорта и наращивающие территорию.

Также никаких разъяснений нет по поводу оплаты. В прошлом году разработчики заикались про подписку, но пока игра бесплатна. Мы не удивимся, если она будет *совсем* бесплатной и дальше: разработку спонсирует маркетинговая компания **Infront Sports & Media**, которая наверняка понатыкает в игровой мир рекламы во всех ее проявлениях — билборды, модные майки и кроссовки... Многие спортивные бренды только этого и ждут, недаром же в **Second Life** есть представительства **Reebok**, **Adidas** и т.д.

В общем, клиент можно свободно скачать, а игровой мир полон виртуальных атлетов, но стартовый пистолет никак не стреляет. По-человечески разработчиков можно понять: регулярные лаги не дают покоя. Мы готовы закрыть глаза на картинку пятилетней давности, но противники, которые телепортируются из одной точки в другую, очень, знаете ли, раздражают.

■■■

Empire of Sports — игра из ряда вон выходящая. По сути, это сборник аркадных спортсимов, умело прикидывающийся MMORPG. И порой он способен дарить такие эмоции, которые пока не в состоянии дать ни один сингловый спортсим. В какой-то мере это новый игровой опыт, и мы бы посоветовали всем любителям виртуального спорта взглянуть на EoS хотя бы одним глазком, чтобы еще раз убедиться: мир онлайновых игр не ограничивается **World of Warcraft** и **Lineage 2**. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Набор аркадных спортивных симуляторов, доказывающий, что спорт и MMORPG — очень даже совместимые вещи.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

mobi

v. 6.58.09

СВЕЖАЯ **ПРОШИВКА** ДЛЯ ВАШЕГО **ГОЛОВНОГО МОЗГА**

ЭКСПЕРТНЫЙ ЖУРНАЛ О ЦИФРОВОЙ ТЕХНИКЕ

ЗАДАЛИ ЗАДАЧКУ

Эволюция квестов в онлайновых играх

За сорок лет развития онлайновые игры здорово преобразились: в десятки раз выросли виртуальные миры, изменилась игровая механика и, главное, появились квесты. Они помогают добыть экипировку, набраться опыта, рассказывают историю игрового мира. Но чтобы вы сегодня проходили эпические задания из пятидесяти миссий, квесты претерпели множество мутаций — в процессе эволюции они обзавелись нелинейностью, обросли инстансами, превратились из коротких рассказов-зарисовок в длинные сюжетообразующие романы-эпопеи. Сегодня мы расскажем вам об играх, определивших облик современных квестов. Разобраться же во всем многообразии игровых заданий нам поможет **Карделл Керр**, креативный директор **The Lord of the Rings Online**.

В поисках приключений

Первые онлайновые игры заманивали игроков возможностью исследовать громадный виртуальный мир и общаться с другими людьми. Квесты в них играли крайне незначительную роль. В текстовые MUD авторы вообще избегали добавлять интересные задания, считая, что игроки и так найдут чем заняться. Лишь изредка в виртуальной гостинице или таверне на доске объявлений появлялась заметка: мол, ищем героев, нужно убить жуткого зверя. Но такие вещи были скорее приятной неожиданностью, чем правилом.

Первая «настоящая» MMOG **Ultima Online** по квестовому разнообразию недалеко ушла от MUD, но тогда это мало кого волновало: новый мир сам по себе был потрясающим, игроки только и успевали изучать подземелья, прокачивать характеристики и заклинания, убивать членов враждебных кланов, собирать ресурсы и обставлять свой виртуальный дом.

Ситуация стала меняться с приходом **EverQuest** в 1999 году. Первое время играть в EQ было непросто: новичка просто выбрасывали в игровой мир, предоставив самому разбираться, где он очутился и что делать дальше. Рядом не стояли заботливые NPC, не бегали безобидные монстры, никто не организовывал турне по начальным локациям и не давал стартовых напутствий. Чтобы выжить, игрокам приходилось держаться вместе, потому что за смерть полагались жестокие штрафы. Рядом с любым подземельем можно было найти группу, готовую принять в свои ряды — вместе нападать на монстров оказалось намного безопаснее и быстрее.

Найти в игре квесты было той еще задачкой. Это сейчас над головой любого квестового NPC маячит значок, видимый за километр. В EQ приходилось подбегать к каждому персонажу и буквально выпрашивать у него задание. Квестовых NPC на первых порах было совсем мало,

С появлением инстансовых квестов разработчикам приходится отрисовывать в два-три раза больше локаций и текстур.

Квестов в ранних MMOG было мало, но истории в них были куда интереснее, а задания — разнообразнее.

расставлены они были хаотично, поэтому свеженайденный квест изучался от корки до корки, а любой намек NPC из разряда «знаешь, у меня в подвале откуда-то крысы появились» воспринимался как начало большого приключения. Но настоящие приключения были впереди.

5 декабря 2000 года вышло второе дополнение **EverQuest: The Scars of Velious**. В игре появился новый заснеженный материк, несколько подземелий, знаменитый дракон Керафирм и — вот оно! — сложнейшая цепочка квестов на получение эпического оружия. Исследование мира, решение головоломок, сражения с боссами — в эпической линейке было все, о чем только могли мечтать поклонники игры. У каждого класса была своя сюжетная линия, но в одиночку эпики были непроходимы, и игрокам пришлось искать союзников еще тщательнее, чем раньше: чтобы выполнить квест, приходилось провести бок о бок не одну неделю.

К нам приехал Диснейленд

А потом в EQ появились первые рейды, и гильдии начали соревноваться друг с другом за право первой убить босса. Особенно успешно действовала гильдия **Legacy of Steel**, лидерами которой в разное время были приятели Роб Пардо и Джеффри Каплан. Роб уже тогда работал в игровой компании, но Джеффри не знал, кем и где. Представьте себе его удивление, когда Роб предложил Джеффри создать новую MMORPG — еще круче, чем EQ! Джеффри, как вы уже поняли, согласился.

Работая над **World of Warcraft**, друзья, страстные любители EQ, позаимствовали многие идеи у **Sony Online Entertainment**, но от излишней хардкорности отказались. Непомерные штрафы за смерть, бесконечная беготня к месту гибели, долгая и монотонная прокачка — все это отпугивало игроков, а Роб и Джеффри делали MMORPG для всех. Они существенно упростили геймплей EQ, а чтобы увлечь игрока и дать ему почувствовать себя героем, задействовали квесты. Много квестов. Сотни захватывающих заданий, которые бы знакомили игрока с миром, его ключевыми персонажами, учили играть выбранным классом.

Сначала планировалось выпустить WoW с 600 квестами. Но во время внутренних тестов оказалось, что 600 — смешная цифра. Геймдизайнеры решили, что журнал заданий не должен пустовать никогда. Blizzard подключила к работе больше сценаристов, и к релизу в игре было почти 2600 миссий — по тем временам абсолютный рекорд.

Как только новичок появлялся в игровом мире, его тут же окружали NPC, предлагая вагон разных квестов. Стоило герою выполнить все задания в одной локации, как его тут же отправляли в соседнюю, затем в следующую, следующую… и так — пока он не докачается до максимального уровня. Вопросов «что мне делать?» или «куда теперь идти?» больше не возникало. WoW практически искоренил гринд (тупая охота за монстрами ради прокачки) в его первоначальном понимании: квесты приносили куда больше опыта, чем простое уничтожение живности. Из симулятора неутомимого охотника MMORPG начали превращаться в парк аттракционов.

Расчет на нехардкорную аудиторию оказался верным: формулу «настрогай побольше квестов — займи игрока» взяли на вооружение разработчики практически всех западных MMORPG. Но квесты в духе «принеси-подай», «убей их всех» и «собери 10 черепушек» стали быстро приедаться. Разработчики принялись искать способы улучшить аттракцион.

Путь героя

На помощь пришли классические RPG, задания в которых связаны одной сюжетной линией. Это еще в начале 2000-х подметили японцы из **Square Enix**: в 2002-м они выпустили **Final Fantasy XI** — первую большую MMORPG, которая перестала напоминать сборник рассказов и обзавелась полноценной сюжетной линией. Серия, которая всегда славилась гениальным сюжетом, получила достойное продолжение — три королевства втянуты в войну против воскресшего Темного лорда. Захватывающий сюжет, интересная подача через кинематографические сценки, запоминающиеся персонажи... Геймплей был построен так, что игроки вынуждены были

Интересные факты о квестах

■ К концу 2004 года в озвучивании квестов и NPC в EverQuest 2 приняли участие 1700 актеров.

■ Джеффри Каплан считает худшим квестом WoW **The Green Hills of Stranglethorn** — в нем нужно собирать разбросанные по всей локации листки книги, чтобы затем склеить их вместе. Джеффри признался, что он и есть автор этого задания.

■ Сейчас сюжетная линия LotRO состоит из 23 книг, разделенных на 2 тома (**Shadows of Angmar** и **Mines of Moria**). Каждый контентный патч добавляет одну книгу, а платное дополнение — новый том.

■ В большинстве азиатских MMORPG квестов почти нет, и это считается нормальным. Там все прокачивают персонажей, вырезая одну локацию за другой, и никто не жалуется.

Благодаря терминалам миссий, в Anarchy Online квестовый журнал игроков никогда не пустует. Так выглядит окно выбора задания.

■ В честь десятилетия **EverQuest** (праздновали в марте этого года) SOE выпустила юбилейный ролик. Там написано, что в EQ 15 000 заданий. Если это действительно так, то первая трехмерная MMORPG — рекордсмен по количеству квестов.

■ Сценаристы Blizzard должны уложить описание одного квеста в 511 знаков.

■ В октябре 2007 года компания **Auran** выпустила MMORPG **Fury**, в которой практически не было квестов, весь геймплей был построен на сражениях с другими игроками. Fury, несмотря на очень интересную боевую систему, провалилась — игру закрыли через 9 месяцев после релиза.

■ Anarchy Online стала не только первой научно-фантастической MMOG, но и первой игрой, где появились инстансы.

■ Из-за обилия квестов **Perfect World** получила на родине прозвище «китайский World of Warcraft».

■ Если игрок WoW достигает максимального уровня, опыт, который он мог бы получить за выполнение квеста, конвертируется в игровую валюту.

■ Самую щедрую в истории MMOG награду — $1 млн — обещали победителю PvP-турнира **Fury Challenge**. Правда, не наличными деньгами, а в спонсорских подарках и таймкартах по действующему курсу.

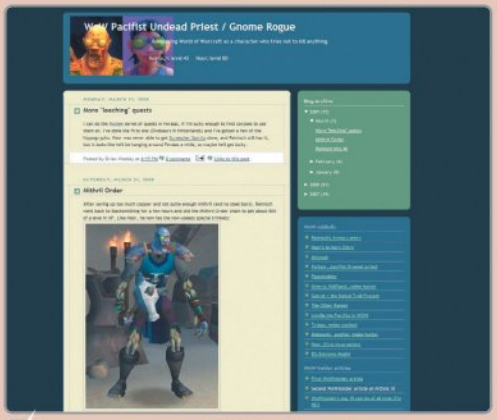
■ На момент написания статьи в самой полной базе данных World of Warcraft **WoWHead.com** было 8033 квеста. Если делать по 10 штук в день, на выполнение всех уйдет больше 2 лет.

■ Далеко не все квесты учат хорошему, доброму, вечному. В **Vanguard: Saga of Heroes** есть цепочка заданий, где игрок расчленяет бедных крестьян на кусочки и останки перетирает в мельничном жернове. А в WoW игрока просят пытать пленника, стегая его шипастым цепом.

■ Чтобы прокачаться с 72-го до 73-го уровня в **Silkroad Online**, нужно убить больше 40 000 монстров. И это единственный способ продвинуться дальше!

В каждой современной MMOG есть журнал заданий, куда сохраняется описание полученных квестов. Сложно представить, как без него жили ветераны EverQuest в 1999 году.

История одного пацифиста



Стильными шмотками ни Reinisch, ни Noor не блещут, но они им и ни к чему.

Убийство монстров — основной способ прокачки в любой MMORPG. Но в WoW нашелся игрок, который добрался до максимального уровня без единого убийства. Пятидесятилетний программист, который так ни разу и не назвал своего настоящего имени, начал играть за ордынского жреца Reinisch (получил имя в честь католического священника Франца Рейниша, который отказался присягнуть на верность Гитлеру, за что был казнен).

Reinisch брал любые задания, не связанные с убийствами: бегал посыльным, крафтил и собирал расходники, делал что угодно... но вскоре квесты кончились. Тогда программист завел нового героя — разбойника Noor, и на этот раз дела пошли лучше. Он выполнял квесты, где нужно было достать охраняемый объект, не убивая монстров, а используя отвлекающие куклы (Target Dummies), кастуя невидимость и т.д.

Когда вышел патч 2.3, Noor получил возможность делать повторяющиеся квесты на полях сражений. Праздничные задания также сильно помогли, а когда до нового уровня не хватало совсем немного, герой отправлялся в следующую локацию и получал немного опыта за исследование. Совсем недавно Noor все-таки удалось добраться до 80-го уровня, на это у него ушло... чуть меньше двух лет!

Если хотите повторить этот подвиг, прочитайте инструкции в блоге пацифиста — ***http://PacifistUndeadPriest.blogspot.com***.

В EverQuest эпические цепочки многих классов ведут в Цитадель мук (Citadel Anguish) — когда-то самое сложное подземелье игры.

искать себе союзников — для этого в клиент даже встроили примитивный разговорник из наиболее ходовых фраз.

А в 2005 году вышла первая часть **Guild Wars** — **Guild Wars Prophecies**. Это первая западная MMORPG с прописанным сюжетом: игроки спасают от пришельцев Чарр раздираемый войной мир Тирию. С выходом дополнений к Тирии добавляются новые континенты — так по кусочкам собирается единая игровая территория.

Но ни GW, ни FFXI по детализации сюжета не идут ни в какое сравнение с **The Lord of the Rings Online** от **Turbine** — в этой игре самая длинная на сегодня эпическая квестовая сетка. Сюжет, конечно, взят напрямую из книги: игроки путешествуют из Шира в Бри, останавливаются в таверне «Гарцующий пони», попадают в Ривендел и оттуда отправляются прямиком в Морию. Но сюжет подается по принципу однопользовательских ролевых игр — история поделена на главы из 10-12 заданий. Главы формируют книги, а уже из книг складывается длинная квестовая цепочка. Благодаря этому у игроков LotRO появилась видимая цель — прокачаться не просто для того, чтобы надеть кольчугу потяжелее, а чтобы узнать, что там будет дальше, как Turbine интерпретировала события книги. Такой подход был прекрасно принят игроками, и авторы новых MMOG один за другим стали прописывать сюжеты, тянущиеся через всю игру: например, в **Age of Conan: Hyborian Adventures** рассказывается о нелегкой доле раба, потерявшего память.

Вот как ответил на наш вопрос про общее развитие квестов Карделл Керр: «Геймплейно квесты почти не изменились со времен EverQuest. Мы по-прежнему используем базовую механику одиночных RPG: убей X, собери Y.

А вот оболочка квестов и контекст постоянно развиваются. Например, появилась система указания цели, которая направляет игроков в нужное место и не дает им потеряться. Раньше она бы только навредила, так как в MMOG первого поколения значительная часть контента была скрытой, а вся соль была в том, чтобы его найти. Теперь заданий в играх стало намного больше и разработчики упрощают игрокам задачу.

Еще одним важным изменением стала демонстрация награды до окончания квеста — раньше

Для обозначения квестовых NPC многие разработчики вслед за WoW стали использовать значок «!».

Квестовых NPC в EverQuest можно было обнаружить в самых неожиданных местах — например, провалившихся в какую-нибудь яму посреди подземелья.

ше никто не знал, есть ли смысл вообще выполнять задание, а сейчас игрокам даже позволяют выбрать, что они хотят получить за ту или иную услугу.

Когда квестов много и сам факт их присутствия уже никого не удивляет, очень сложно интегрировать их в игру. У нас в команде есть отличные писатели, но один лишь качественный текст не гарантирует, что получится классная MMOG».

Сдвиг по фазе

Еще одна проблема квестов, одна из самых старых: цикличность. Представьте, что король дает вам задание — спасти принцессу из лап тролля. Вы убиваете монстра, возвращаете королю дочь, а на обратном пути встречаете еще десяток рыцарей, ведущих девушку безутешному папаше. Происходит такое сплошь и рядом — чтобы другие игроки тоже могли выполнить квест, монстры возрождаются, а квестовые предметы чудесным образом возвращаются на место.

Разработчики долго ломали голову, стараясь решить эту проблему. В LotRO и Guild Wars ее частично обошли, используя инстансы. За примером далеко ходить не надо. Например, в LotRO первый инстанс встречается уже в стартовой зоне. По сюжету вы помогаете жителям небольшого города Арчет справиться с бандитами. Во время потасовки начинается пожар и, хотя хулиганов удается разогнать, город разительно меняется: дома разрушены, вместо деревьев — горелые пни, кругом стонут раненые фермеры. Причем другим игрокам — тем, кто еще не прошел квест, — Арчет кажется процветающим городком. Трюк в том, что до пожара и после него вы находитесь в разных локациях (инстансах) и в зону с разрушенным Арчетом попадают только те, кто успел поучаствовать в ключевой битве.

Blizzard в 2008 году пошла еще дальше, применив технологию изменения фаз: в Wrath of the Lich King есть длинная цепочка заданий, которая заканчивается у Врат гнева — главного входа в ледяную цитадель Артаса. После выполнения финального квеста игроку показывают ролик: штурм крепости объединенными армиями Альянса и Орды, появление Короля-лича, гибель великого воина, коварное вмешательство Отрекшихся. После просмотра ролика игрок видит, что место, где еще недавно солдаты готовились к битве, все залито кровью, тут и там валяются трупы, а над ними возвышается королева драконов Алекстраса. При этом игроки, находящиеся на разных стадиях квеста, могут видеть друг друга, но Врата гнева для каждого будут выглядеть по-своему.

С работы на работу

Любой активный игрок знает, что рано или поздно настает момент, когда все задания выполнены, все подземелья пройдены, все боссы убиты (а некоторые — и не по одному разу) и все чаще задаешься вопросом: «А что теперь?» Можно, конечно, заняться прокачкой альтернативного персонажа, но, когда играешь не первый год и знаешь весь контент наизусть, растить очередного доходягу становится неинтересно.

В 2003 году поклонники **Anarchy Online** навсегда забыли, что квесты могут закончиться или повторяться: система случайно генерируемых миссий дала возможность каждому создать себе задание по душе. Достаточно было подойти к терминалу, выбрать сложность миссии и уровень противников, тип задания, награду — и где-то на просторах игрового мира тут же появлялся новый инстанс. Если миссия оказывалась слишком длинной, игроки могли сохранить достижения и вернуться к ней на следующий день. Конечно, особым разнообразием задания не отличались — инстансы появлялись всего в нескольких местах, привычных квестовых описаний не было вообще. Но с вводом терминалов у игроков появился отличный способ найти место прокачки и заработка.

Затея с «бесконечными» квестами прижилась, и через год после релиза WoW Blizzard предложила игрокам ежедневные квесты (Daily Quests, дейлики) — альтернативу случайно генерируемым миссиям. Они, в отличие от стандартных заданий, не исчезают после выполнения, и делать их можно раз в сутки.

Главная цель DQ — дать людям занятие на каждый день. Обычно дейлики не отличаются сложностью или глубиной и на их выполнение уходит не боль-

Final Fantasy XI — игра, не предназначенная для прохождения соло. Практически все задания здесь выполняются в группе.

Квесты — тупиковый путь развития?

По словам Карделла, Айдалин отлично поет (квест The Dream Voice).

Игромания] Некоторые считают, что система развития, основанная на квестах, — тупиковый путь. MMOG стали похожи на одиночные RPG (стандартный вопрос на форумах: «Зачем вообще искать группу, когда можно пройти 90% контента одному?»), исследования отошли на второй план («Квесты ведут тебя по всем нужным местам!»), а из-за обилия скучных заданий на убийство и доставку игроки перестали вникать в историю игрового мира. Согласны с этим?

[Карделл] И да, и нет. Онлайновые миры очень большие, а наша задача — удовлетворить вкусы разных людей. Не всем нравится вникать в предысторию, многие приходят просто пообщаться с другими игроками. Некоторые пытаются создать идеального персонажа, подобрав ему лучшую экипировку и открыв все достижения. Принуждать кого-то играть так, как нам хочется, — значит сделать игру менее интересной. Поэтому мы стараемся дать всем выбор, как именно проводить время в игровом мире. Если кому-то не по душе система указания цели — ее можно отключить. Мы вообще добавили ее только потому, что развелось множество сайтов, на которых висит подробная информация по каждому квесту.

Что касается соло-прохождения... обычно люди заходят в игровой мир, не дожидаясь своих друзей. Нашей целью было дать возможность наслаждаться игрой всем, независимо от того, могут они найти компаньонов или нет. Несмотря на это, в LotRO огромное количество группового контента.

[Игромания] Тогда скажите, какими квестами в LotRO вы особенно гордитесь? Какие посоветуете пройти?

[Карделл] О, я могу привести целую подборку знаковых заданий! Доставка пирога (Pie Delivery) — ничто так не передает атмосферу Шира, как эта серия квестов. Меня самого завораживает сцена, когда закованный в тяжелую броню Чемпион бегает по зеленым лугам с пирогом в руках, пытаясь избежать встречи с голодными полуросликами (в то же время большинство подписчиков LotRO ненавидят эти квесты, так как нет ничего скучнее бесцельной беготни по огромной локации. — ***Прим. «Игромании»***).

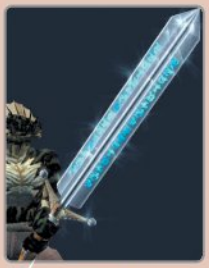
Перековка Нарсила (Reforging Narsil) — что может быть лучше эпического сражения с гигантской черепахой?

Штурм Трестлбридж (Assault on Trestlebridge) — это задание стало одним из первых, где мы использовали инстансы.

Врата Мории (Entering Moria): драка со смотрителем — это просто класс!

Три квеста, которые вы должны пройти

Далеко не все квесты вызывают у игроков восторг: на каждое оригинальное задание приходится не меньше пятидесяти банальных «убей-принеси». Мы выбрали три лучших, на наш взгляд, квеста за всю историю MMORPG.



Легендарный клеймор Кейноса — мечта любого игрока в EverQuest 2.

Клеймор Кейноса

Игра: EverQuest 2

Описание: Это даже не единичный квест, а длинная цепочка заданий, объединенных единым сценарием. Она стартует в Кейносе или Фрипорте, в зависимости от выбранной стороны. Квест раскрывает кусочек предыстории Норрата: много веков назад величайший путешественник Валлиус Бэйл подарил предводителям людских кланов клеймор, покрытый мистическими рунами. Несколько лет спустя состоялся грандиозный турнир, в котором приняли участие все величайшие воины. Клеймор стал главной наградой победителю и достался рыцарю Антониусу Бэйлу, который вскоре построил великолепный город Кейнос, ставший гордостью человеческой расы.

Испытания: Игроки отправляются в Overrealm — место, где с небес льются водопады, а жители перемещаются на летающих облаках. По мере прохождения квеста им предстоит сразиться с безмолвным стражем, зловещим тюремщиком, элементалями из других измерений, предводителем птицелюдей авиаков, четырьмя ветрами, железными големами, падшими рыцарями, гномом-некромантом и костяным драконом.

Награда: Легендарный клинок Кейноса.

Sisters of EVE

Игра: EVE Online

Описание: PvE и квесты — не самая сильная сторона **EVE Online**. Но с выходом дополнения **Apocrypha** в игре появилась первая эпичная линейка заданий, выполнить которую бросились даже прожженные пираты. На то есть свои причины: около полусотни миссий, разветвленные диалоги, возможность выбора того или иного пути прохождения и уникальные награды. Причем эпик доступен всем, даже пилотам фрегатов с минимумом боевых навыков.

Испытание: Начинается все с полета в систему Arnon IX, где находится штаб-квартира религиозной организации Sisters of EVE. Сестра Alitura просит откликнуться на сигнал бедствия. Но когда игрок прилетает в указанное место, то обнаруживает там лишь обломки корабля. Простое, как казалось, расследование оборачивается чередой увлекательных и опасных приключений. Пилоту придется сразиться с пиратами, спасти гениального ученого, добыть секретные документы, взять штурмом базу полуразумных дронов, посетить самые отдаленные уголки Империи, отыскать в глубоком космосе ценный артефакт, защитить транспортные корабли и проявить себя великолепным шпионом.

Награда: Ценные модули для оборудования кораблей.

Скипетр движущихся песков

Игра: World of Warcraft

Где взять: Квест был доступен, когда в WoW добавляли новый контент, в том числе подземелье Ан'Кирай (Ahn'Qiraj). В нем жил — охраняемый полчищами разумных насекомых — древний бог Катун (C'thun). Готовясь к войне, армии Орды и Альянса собрали прорву ресурсов: бинты, провизию, руду, ткани. Сильнейшие гильдии скупали их у простых игроков, тратя целые состояния. Чтобы открыть врата в обитель Катуна, кто-то должен был найти древний артефакт Скипетр движущихся песков и ударить им в гонг рядом со входом в Ан'Кирай. Только один человек на каждом сервере мог удостоиться такой чести.

Испытание: Поиск частей Скипетра и соединение их в цельный предмет требует скоординированных усилий целой гильдии — долгое время Скипетр движущихся песков был самым сложным квестом WoW. Избраннику предстояло одолеть несколько боссов в рейдовом инстансе Логово Черного крыла (Blackwing Lair), при этом одного из них — за определенное время, поднять репутацию с хранителями времен, уничтожив мириады жуков, отнять осколки артефакта у трех гигантских драконов, наведаться в Храм Атал'Хаккара, расшифровать книгу, написанную на древнем языке, и преодолеть много других испытаний.

Награда: Уникальное оружие, ездовой жук, титул Scarab Lord.

ше получаса: NPC просит собрать несколько корешков для изготовления настойки, сгонять в ближайшую таверну за сыром или убить паразитов, которые губят огород. С **The Burning Crusade** появился целый остров, предназначенный исключительно для дейликов.

За выполнение ежедневных квестов дается щедрое вознаграждение, они стали основным способом заработка для большинства игроков. Починка брони после рейдов, покупка ездовых животных, посещение аукциона — для всего этого нужен туго набитый кошелек. И если раньше для получения золота приходилось вырезать монстров, теперь все стало куда проще: заходишь в игру, набираешь дюжину дейликов и через час становишься богачом. Кроме того, ежедневные квесты — оптимальный способ прокачать репутацию с нужной фракцией и достать редкие рецепты.

Своеобразно решили проблему конечности квестов в Guild Wars. Уже в первой части игры в дополнение к обычным квестам появились так называемые миссии — задания, которые можно выполнять сколько угодно, но вознаграждение за них дается только два или три раза. В Prophecies миссии можно было выполнять в любой последовательности, хоть они и складывались в единый линейный сюжет. Это путало игроков, поэтому в остальных кампаниях-дополнениях стали давать новое задание только тогда, когда выполнялось предыдущее.

Хотя «бесконечные» квесты позволяют без проблем набить карман, для многих игроков они превратились во вторую работу. Приехав домой после тяжелого дня, игроки садятся за монитор, набирают генерируемых стандартных квестов и безо всякого удовольствия начинают их выполнять. Просто по привычке.

Семь раз отмерь

Хотя дейлики и принято выделять в отдельную категорию квестов, сами по себе они ничем не примечательны — это все те же задания в духе «убей-принеси». Разработчики всеми силами старались придумать что-то новое.

В ноябре 2007 года на свет появилась **Richard Garriott's Tabula Rasa**. И хотя новая игра от отца легендарной Ultima Online Ричарда Гэрриота не оправдала ожиданий, квесты и сюжетная линия в ней были выполнены бесподобно. Все время игры нам приходилось отыскивать символы древнего языка логос. Язык этот придумали специально для Tabula Rasa, и если игрок умудрялся собрать все иероглифы, то мог потом переводить новые квестовые задания, послания разработчиков, расшифровывать символы, впечатанные в текстуры игры. Более того, логос стал чем-то вроде эсперанто для поклонников Tabula Rasa: отпала нужда в разговорниках вроде тех, что встраивались в Final Fantasy XI. Самые ярые фанаты Tabula Rasa иногда даже общались на логосе в реальной жизни.

Еще одна особенность квестов Tabula Rasa состояла в том, что они изменялись по ходу выполнения. Нередко получалось так, что NPC-командир приказывал вам оборонять от пришельцев форт с важными артефактами. Но пока вы пробивались к этому форту через джунгли, пришельцы успевали его захватить, и вам нужно было либо отбить базу, либо объединиться с другими игроками, броситься в погоню и расправиться с диверсантами. Почти треть квестов была написана, как говорил Ричард Гэрриот, в виде «этических притч»: игроку приходилось выбирать, как поступить. Очень часто ему приказывали уничтожить базу пришельцев или преградить им дорогу, взорвав плотину, устро-

ив обвал и т.п. Но на пути у подрывников обязательно оказывалась маленькая деревенька местных жителей — и вы могли либо слепо следовать приказу, либо, рискуя провалить задание, предупредить ни в чем не повинных аборигенов.

От вашего выбора зависел не только успех единичной миссии, но и развитие сюжета. Приходилось просчитывать, что, завалив обходную дорогу, вы больше никогда не попадете в пещеру с новыми знаками логоса, а затопив деревеньку — убьете десяток поселенцев. И впоследствии какой-нибудь NPC вместо того, чтобы дать вам новый квест, со злобой припомнит, что он потерял отца и мать в селении, смытом водой по вашему приказу.

Публичные квесты

Но если в Tabula Rasa еще можно было выжить в одиночку или пристроиться к группе компьютерных союзников, то во многих MMORPG без компании других игроков не обойтись. А ведь так обидно стоять посреди подземелья, когда кому-то в реальной жизни нужно выгулять собаку, у главы рейда «без шуток, пожар!», а лекари второй час как ушли на кухню.

Поиски группы отнимают уйму времени, и никто не даст гарантии, что она не развалится после первого же поражения. **Mythic Entertainment** решили проблему элегантно — они придумали публичные квесты (Public Quests). Их не нужно брать у NPC, для них не нужно искать компаньонов, достаточно зайти в радиус действия PQ — и вы автоматически становитесь его участником.

Каждый публичный квест состоит из нескольких частей, чем дальше — тем сложнее: сначала нужно расправиться с большой толпой хилых монстров, затем с врагами покрепче, а потом — с боссом, на которого наваливаются все, кто оказался поблизости. Игроки могут присоединиться к PQ на любом этапе, но чем больше вклад в общее дело, тем выше шансы получить ценный трофей — это стимулирует игроков не стоять в сторонке, а принимать активное участие в сражении. Каждый публичный квест имеет свой мини-сюжет и дает кучу опыта, поэтому желающих выполнить его всегда предостаточно. Самые интересные PQ появляются на передовой PvP-зоне, где враждующим сторонам приходится драться друг с другом за право порешить квестового монстра.

■■■

В современных онлайновых играх четко прослеживается два пути развития квестов. Супергеройские MMORPG делают акцент на PvP: стандартные задания в духе «убей-принеси» оказываются куда интереснее, если по ту сторону баррикад сидят не управляемые AI противники, а реальные люди. Уже этим летом выходит **Champions Online**, а в следующем году появится **DC Universe Online** и, вероятно, **Marvel Universe**, где разработчики не упустят шанс стравить Бэтмена и Супермена или Ящера и Человека-паука.

В набирающих популярность научно-фантастических MMORPG упор делается на длинные цепочки квестов. Например, в **Star Wars: The Old Republic** собираются ввести по-настоящему нелинейные задания, где каждый выбор влияет на судьбу героя, определяя, кем он станет — Люком Скайуокером или Дартом Вейдером.

Карделл Керр видит будущее квестов в MMORPG так: «Уверен, что следующий этап развития квестов — нелинейность. Сейчас у разработчиков появились ресурсы для создания масштабного контента, а большинство подписчиков едва-едва открывают малую часть созданного нами игрового мира.

Квестовые системы нового поколения дадут игрокам возможность выбирать, по какому пути будет развиваться игровая история, но в то же время сохранят глобальность происходящего, присущую MMOG. Я думаю, инстансы переплетутся друг с другом еще больше». ■

Первое же задание в Age of Conan — спасти красивую девушку. Сразу чувствуешь себя героем.

Каждый символ в Tabula Rasa отвечал за определенное слово. Только собрав их все, можно было освоить древний язык логос.

Когда вы берете квест в Guild Wars, путь до цели отмечается на карте жирными точками. Даже слепой не заблудится.

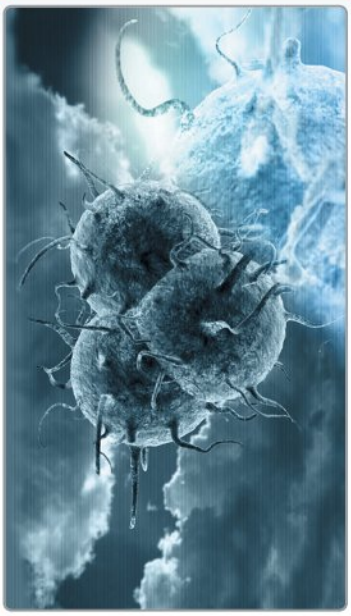
Рейдовые задания всегда самые сложные. Для их выполнения нужна пара дюжин героев, но даже в этом случае не гарантирован успех.

INTERNET@IGROMANIA.RU Степан Селищев, Алексей Макаренков

ИНТЕРНЕТ

СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

Вирусы в облаках



Пройдет совсем немного времени, и огромные неуклюжие утилиты навсегда исчезнут с наших с вами винчестеров. Их место займут маленькие и шустрые клиенты, основная задача которых — отдавать команды программным вычислительным ядрам, базирующимся на удаленных серверах. Уже сейчас существует множество различных офисных программ, практически полностью функционирующих через интернет и поддерживающих синхронную правку документов несколькими людьми сразу (например, **Office Live** и ему подобные системы). На подходе игровой сервис **OnLive**, которому мы посвятили целый материал в прошлом номере «Игромании». Если вы вдруг не читали нашу статью «Революция, которую мы так долго ждали», то вкратце: любая игра функционирует на удаленных серверах, а на ваш компьютер транслируется только потоковое видео (управляющие команды посылаются, разумеется, тоже с вашей машины).

Подобные системы не только сильно снижают требования игр и программ к железу, но еще и автоматически снимают проблему пиратства (никаких дистрибутивов и клиентов, которые можно украсть и растиражировать, попросту нет). Именно поэтому все больше разработчиков пытаются разделить свои программы на две части: на маленький управляющий центр, сидящий на компьютере конечного пользователя, и на основной костяк, живущий где-нибудь на огромном сервере в Китае или на Тайване.

Теперь вот система облачных вычислений добралась и до антивирусов. Первопроходцем стала компания **Panda Security**. Именно она запустила первый в мире антивирус — **Panda Cloud Antivirus**, — который вообще не загружает память вашего компьютера. Все антивирусные базы, протоколы и эвристические модули живут на удаленном сервере. Поэтому вам даже не нужно заботиться об обновлениях. В памяти резидентом находится малюсенькая программа, общающаяся с основным модулем через интернет. Познакомиться с чудо-антивирусом можно уже сейчас на сайте ***www.cloudantivirus.com***. Работает Panda Cloud Antivirus очень быстро, главное, чтобы коннект был не ниже 128 Кб/с.

Кризис интернета?

Чем человек готов пожертвовать в первую очередь, когда на дворе экономический кризис, банки разоряются один за другим, цены в магазинах взлетают вверх со скоростью ракеты, а большая часть людей вообще сидит без работы? Казалось бы, в такой патовой ситуации экономить нужно на развлечениях, отдыхе, одежде... да на чем угодно, кроме еды, ну и детей, конечно. Но вот парадокс, очень многие готовы остаться без крошки хлеба во рту, но при этом... каждый день бродить по Сети. Именно к такому выводу пришли исследователи из английской компании **O2**.

Опросив несколько тысяч жителей крупных городов, они с удивлением обнаружили, что интернет для большинства из них стоит в самом конце списка вещей, на которых люди готовы экономить. И даже в сельской местности довольно большой процент жителей (около 20%) сначала продадут свои грядки, пастбища и лужайку за домом, но только после этого перестанут заходить на любимые сайты.

Жажда скорости

Любой сайт, чтобы на веки вечные не застрять в самых низах рейтинговых таблиц, должен быть удобным, красивым, интересным и... быстрым! При этом пристальнее всего веб-мастера следят за тем, насколько оперативно загружается заглавная страница. Считается, что если «заходник» не появляется полностью на экране за 3-5 секунд при скорости интернета 128 Кб/с, то большая часть людей просто не дождется загрузки. Вот только ни одного мало-мальски достоверного исследования, подтверждающего эту теорию, нам обнаружить не удалось. Небольшие опросы в свое время, конечно, проводились, но вот детальных исследований — ни разу.

Ученые из лаборатории социальных исследований **Университета Южного Иллинойса** решили выяснить, а насколько вообще для людей важно, чтобы сайты грузились за считанные секунды. Изначально не планировалось делать какой-то ранжир по половой принадлежности, но для чистоты эксперимента половину подопытной группы (несколько тысяч человек) составили женщины.

И вот тут выяснился очень забавный факт. Интернетчики-мужчины на самом деле оказались существами крайне нетерпеливыми. Ну, не 5 секунд, конечно, но вот 10-15 секунд ждать загрузки любой из страничек сайта они оказались не готовы. Всем своим видом они демонстрировали свое нетерпение. Стучали по клавиатуре, недовольно морщили носы, ругались, когда попадали на медленный сайт. Зато почти ни одна представительница прекрасного пола даже намека на раздражение не продемонстрировала — и это на сайтах, которые грузились по 30 и даже 40 секунд. Все время, пока изображение медленно появлялось на экране,

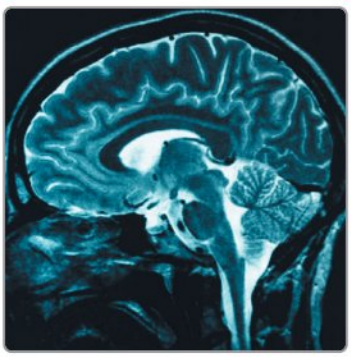
дамы разглядывали свои ногти (все ли с ними в порядке), поправляли прическу, пытались увидеть свое изображение в мониторе. В общем, прекрасно развлекали себя сами.

Получив такие необычные результаты и поняв, что женский серфинг по Сети, похоже, сильно отличается от мужского, исследователи решили уточнить, а насколько для разных полов важна эргономика сайтов. Тут тоже обнаружились четкие половые отличия. Очень быстро стало понятно, что для мужчин логика построения меню не так уж и важна. Если скорость загрузки страничек высокая, то любой матерый самец в два счета перекликает все пункты, изучит вообще все страницы сайта и найдет нужную ему информацию, даже если доступ к ней не очевиден.

То ли дело женщины. Они вообще не торопятся кликать по менюшкам и переходить на другие веб-странички. Если дама не находит ссылку на нужную ей информацию на заглавной странице, то она предпочтет уйти с сайта, а не продолжать поиски методом научного тыка.

В самом ближайшем будущем ученые планируют оформить результаты своего исследования в виде большого доклада, в котором будет содержаться рекомендации для веб-администраторов и дизайнеров. Получится отличное дополнение к другой крайне интересной работе, опубликованной еще в 2005 году исследователями из **Университета Глэморгана**, которые изучали предпочтения мужчин и женщин в веб-дизайне и построили массу интереснейших таблиц, графиков и диаграмм, наглядно показывающих, как должны выглядеть сайты для разных полов (с краткими выдержками этого исследования можно ознакомиться на сайте университета — ***www.glam.ac.uk***).

Особенности психики

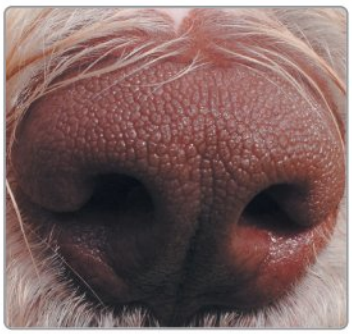


Клаустрофобией — боязнью замкнутых пространств — в той или иной степени страдает около 40% людей (хотя некоторые психиатры утверждают, что все 80%). А вот агорафобия — боязнь пространств открытых — встречается значительно реже (ей страдает около 0,001% жителей земного шара). Представьте себе. Стоит вам выйти из дома на улицу, как тело ваше покрывается липким потом, руки начинают дрожать, ноги подкашиваются, вы кулем падаете на мостовую, но легче от этого не становится, потому что вы все еще на открытом пространстве. Пульс подскакивает до двухсот, увеличивается черепно-мозговое давление, в глазах начинают бегать мушки, из углов рта сочится слюна, и через несколько минут вы благополучно теряете сознание. Так проявляются, конечно, лишь самые тяжелые формы агорафобии, но и в менее запущенных случаях приятного в этом заболевании мало.

Например, англичанка Сью Кертис, у которой агорафобия выражена не то чтобы очень уж сильно, провела безвылазно в квартире целых двадцать лет. Она просто боялась выйти на улицу. Все необходимое ей доставляли домой ее дети, а коечто она заказывала сама через интернет. И именно в интернете — на одном из форумов, посвященном психическим отклонениям, — у Кертис созрела мысль начать бороться со своим недугом. Причем бороться именно при помощи Мировой паутины. День за днем англичанка посещала различные фотосайты, просматривала фотографии городов и буквально выпестовывала в себе желание вживую оказаться в изображенных на карточках местах. Так, мало-помалу желание оказаться на улице пересилило в ней страх перед открытыми пространствами, и в один прекрасный день Кертис переступила порог своего дома.

Нет, полного излечения не произошло, но благодаря интернету Сью теперь может хотя бы прогуляться до магазина и обратно и даже строит планы поехать в отпуск на море.

Тончайший аромат



Spalax graecus (буковинский слепыш) 85% информации об окружающем его мире узнает по запаху. Собака — 20%. Лошадь — 5%. Человек же плетется далеко позади лошади: по разным оценкам, на долю обоняния приходится от силы 1% нашего представления о мире, да и область мозга, анализирующая запахи, у Homo sapiens отличается крайне низкой активностью.

Но когда дело доходит до поиска своей второй половинки (выражаясь биологическим языком — до брачных игр), запах неожиданно начинает играть очень важную роль. Сами того не замечая, мы выбираем себе спутников жизни, ориентируясь на тончайшие ароматы, исходящие от тела. До смешного доходит. Если запах человека вам нравится, сознание услужливо сгладит все прочие недостатки, заставит вас поверить в то, что именно вот этот сморчок «от горшка два вершка» или вот эта пигалица «уши из коленок» и есть тот или та самая, которую вы всю жизнь искали.

Вот только что делать, если знакомиться вы привыкли через интернет? Запахи-то он передавать не способен. С фотографии на вас может смотреть аполлон или афродита, а встретите и в прямом смысле будете нос воротить. Но выход есть. В самое ближайшее время компания **Basisnote** собирается запустить очень интересный сервис. На основе анализа вашей слюны (чтобы ее сдать, придется один раз наведаться в медцентр) ученые будут строить вашу цифровую «запаховую карту», которую можно сравнивать с такими же картами других людей. Предполагается, что эту хитрую ароматическую метку можно будет размещать на сайтах знакомств и сразу отсеивать всех, кто по запаху вам не подходит.

Через некоторое время ученые даже планируют автоматизировать процесс построения «запаховой карты». В магазинах будут продаваться бесхитростные тестеры (на манер тестов на беременность). Плюете на такой — и он тут же выдает вам ваш код совместимости.

Веселый скриптинг

Комичная история произошла с онлайновым представительством **New York Times**. Началось все с того, что на сайте **ReadWriteWeb** была опубликована статья за авторством Лидии Дэвис о нескольких «дырах», имеющихся на сайте антивирусной компании **McAfee**. Не без юмора Лидия намекала на то, что разработчики антивируса не могут залатать уязвимости на собственном портале, а заодно в качестве примера приводила в статье код, который, будучи запущенным, перенаправлял бы посетителя сайта McAfee на ReadWriteWeb.

На следующий день статья без каких-либо изменений была опубликована уже на сайте New York Times. И вот тут-то и произошел казус. Оказалось, что скрипт, приведенный в материале, вполне рабочий. Страничка загружалась точно до начала кода, после чего шло перенаправление читателей на сайт... правильно, ReadWriteWeb.

Изнанка интернета

Как зарабатывают черные веб-мастера

Определенная категория веб-мастеров на вопросы «Чем занимаешься?» или «Как ты зарабатываешь?» предпочитают угрюмо молчать или уклончиво отвечать что-нибудь вроде «Сайты делаю». И проблема не всегда в их природной скромности или в том, что им надоело объяснять одно и то же дилетантам. Просто их работа напрямую связана с удовлетворением главных человеческих искушений, а толстый кошелек обусловлен высоким спросом на видеопродукцию «только для взрослых» или таблетки, которые стыдно покупать в обычной аптеке. Таких интернет-воротил называют черными веб-мастерами.

Они предпочитают таиться сразу по нескольким причинам. Во-первых, их деятельность — никак не повод для гордости, а общественная мораль очень любит клеймить за такую «работу». Во-вторых, в их интернет-бизнесе множество тонкостей и секретов, которые не нужно раскрывать каждому встречному. В-третьих, и методы работы, и сама «работа» в одной стране разрешены, в другой не поощряются, в третьей преследуются — когда отделами жалоб провайдеров и регистраторов доменов, а когда и людьми в форме.

Спектр деятельности таких веб-мастеров весьма широк, но все — специфическая одежда и видео (адалт), таблетки (фарма), сайты знакомств на пару ночей (дейтинг) — крутится вокруг одной и той же вечной темы. Интересная вещь — очень многие начинают работать в обычном интернет-бизнесе, но очень скоро скатываются от обычных белых и пушистых сайтов знакомств к злому и колючему спаму из разряда «buy viagra cialis levitra cheap».

Практически все черные виды заработка базируются на так называемых партнерских программах (иногда говорят про партнерский маркетинг — affiliate marketing). Примерно схема работает так: веб-мастер приводит интернет-посетителей на сайт, где они совершают какие-то платежные действия: например, покупают товар или оплачивают доступ к определенной услуге. Интернет-торговец получает свои деньги и щедро делится с веб-мастером.

Партнерские программы не обязательно должны иметь отношение к черным методам заработка. Зарабатывать можно, продавая майки или книги. Но больше всего денег крутится вокруг партнерок, которые бьют по основным инстинктам человека. Большие деньги привлекают большое количество желающих заработать, а высокая конкуренция вынуждает использовать самые хитрые и не всегда честные приемы.

Все по-взрослому

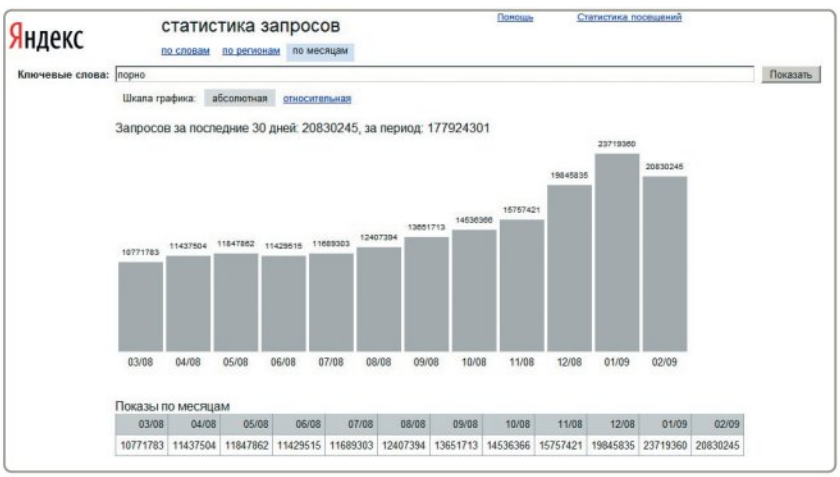
Если ваше лицо сплошь покрыто подростковыми прыщами, ладони нервно потеют при виде женской груди, а журнал посещений браузера вы предпочитаете регулярно очищать, возможно, вам не стоит читать этот кусок текста — вы, вероятно, можете неправильно нас понять.

Дело в том, что сейчас самый популярный способ черного заработка в Сети — адалт (от английского adult — для взрослых). Это сфера веб-бизнеса, так или иначе связанная с порнографической продукцией. Надо сказать, что в России *незаконное* распространение и изготовление порнографии признано уголовным преступлением (ст. 242 УК РФ) и максимальное наказание за это — два года лишения свободы. Но тут сразу всплывает множество нюансов.

Во-первых, если есть незаконное распространение порнографии — значит, есть и законное. Но собственно закона, регламентирующего эту сферу отношений, у нас нет: проект федерального закона о защите нравственности был остановлен вето Президента в 1999 году (тогда же Институт проблем информационного права дал исчерпывающий комментарий о судьбе закона «о сексе»: ***www.medialaw.ru/publications/books/ch/n28.html***).

А так как закона нет, обвиняемый по статье 242 вправе требовать доказательств именно незаконного изготовления и распространения порнографии, чем наверняка поставит суд в тупик. Куда реальнее схлопотать срок за изготовление, *хранение* и перемещение порнографии с участием заведомо несовершеннолетних (ст. 242.1 УК РФ), но черные веб-мастера, как правило, и не торгуют такими товарами — они научены Европейской Конвенцией по киберпреступлениям (преступлениям в киберпространстве).

Во-вторых, интернет — такая аморфная и многонациональная среда, что найти и наказать преступника в ней довольно сложно. Даже в связанной многочисленными договорами и конвенциями Европе разные страны регулируют вопросы порнографии по-своему: где-то запрещено только CP (child porn, детское порно), где-то — все без исключения, где-то запреты можно обойти... В результате кто-то перестраховывается (скажем, владельцы крупных микростоковых банков, где фотографий младенцев с голой попкой боятся как огня), а кто-то — пользуется своей безнаказанностью (черные веб-мастера, например).



03/08	04/08	05/08	06/08	07/08	08/08	09/08	10/08	11/08	12/08	01/09	02/09
10771783	11437504	11847862	11429515	11689303	12407394	13651713	14536366	15757421	19845835	23719360	20830245

Чем дальше в лес, тем больше дров: чем тяжелее кризис, тем больше люди интересуются порно в Сети.

Все равно тебя не брошу

Но какой бы ни была ситуация с законной стороной вопроса, потребители все равно находятся. А среди них находятся и люди, которым не жалко потратить десяток-другой долларов за доступ к пикантному фильму или даже за подписку на все медиафайлы или определенный «нишевой» раздел.

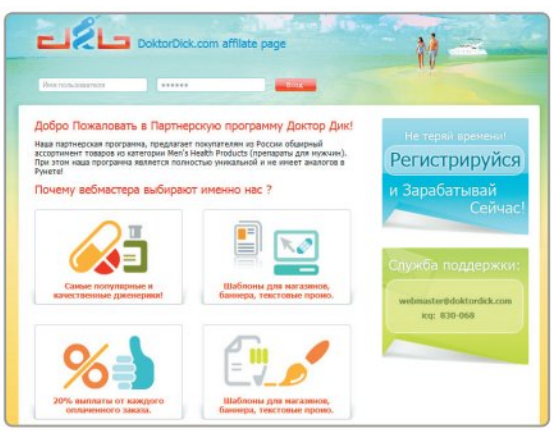
Адалт — самая прибыльная и самая популярная сфера работы черных веб-мастеров. Достаточно взглянуть на количество запросов порнографической тематики. Например, на «Яндексе» запрос «порно» в среднем обрабатывается 20 млн раз в месяц, «секс» — 5 млн раз. И ведь это только русскоязычная аудитория! Англоязычных интернетчиков намного больше, да и культура платежей онлайн у них куда более развита. Сервис Google AdWords по понятным причинам не дает статистики на запросы «porno» и «sex», однако среднегодовое количество запросов в месяц по слову «f***» — все те же двадцать миллионов, причем чем дальше кризис, тем больше их становится: в марте число запросов подскочило до 55 600 000.

В результате «адалтщики», сидя на золотой жиле, шифруются изо всех сил: кто-то от спецслужб, кто от конкурентов. У них давно разработан собственный, малопонятный человеку со стороны сленг. Про «сиджеи», «адверты» и «тубы» может прочитать всякий, но понять, о чем идет речь, — едва ли. Инструменты работы у «адалтщиков» тоже имеют свою специфику по сравнению с другими партнерскими программами: например, очень популярны галереи роликов, показывающие заманчивый кусочек видео и требующие доплатить за полную версию (это, кстати, и есть «тубы»). В то же время здесь не стараются обмануть пользователя: порно предлагают довольно честно, не пытаются завернуть в блестящую упаковку и подсунуть под видом чего-то пристойного. Хотя оно и понятно — на ловца и зверь бежит.

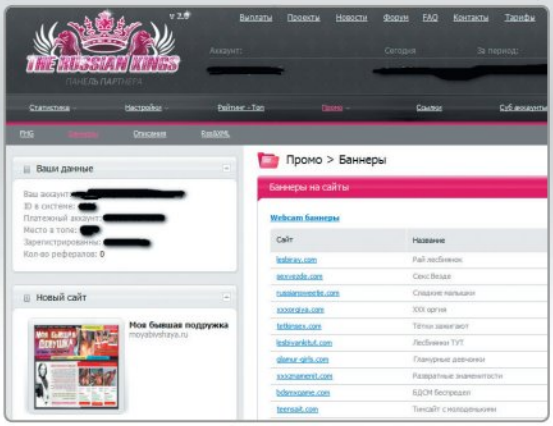
Интересно, что у веб-мастеров, занимающихся адалтом, есть своя профессиональная вредность (это мы не про плохое зрение и проблемы с законом). Стабильно определенный процент «адалтщиков» скатывается к постоянному потреблению своей же продукции, что ничуть не повышает ни их профессиональных качеств, ни духовного состояния. А те, кто достигает настоящего успеха, становятся прожженными циниками. Но новых золотодобытчиков это не останавливает. Несмотря на то, что веб-порно — рискованный бизнес с высоким порогом вхождения, баснословная прибыль опытных «адалтщиков» привлекает все новых дельцов (им иногда «везет» — некоторые «адалтщики» не прочь поделиться опытом). Только мы вам туда соваться все равно не советуем.

Снадобья и эликсиры

Второй по популярности способ черного заработка — фарма. Нет, не фермерство в онлайновых играх: веб-мастера, занимающиеся фармой (от англ. pharmacy) продают различные фармацевтические препараты. Самые востребованные таблеточки — все та же виагра, самые активные потребители — мужчины. Статистика по фарме не сильно отстает от пресловутых «секса» и «порно»: ежегодно Google обрабатывает в месяц по



В Россию фарма-партнерки добрались недавно. Обратите внимание, из контактов — только почта и ICQ.



Вот так адалт-партнерка выглядит изнутри: веб-мастер выбирает баннер, помещает его на сайт...

Бороться и искать

Интернет огромен, но выяснить, что черные веб-мастера называют тумбой или галерой, получится едва ли. Догадайтесь, какие ссылки вам будут попадаться?

Даже на закрытых форумах черные веб-мастера часто используют сленг, чтобы человек со стороны не понял, о чем идет разговор, а у зорких правоохранительных органов не появились лишние подозрения. Чтобы рассказать, о чем общаются виртуальные золотодобытчики, нужно исписать полжурнала — объяснение одного слова тянет за собой объяснение другого. Но мы и не ставим себе такую задачу — здесь собраны лишь самые ходовые словечки.

■ Сиджеи, сиджи, cj (от табуированной англ. фразы circle jerk) — сайт, весь входящий и исходящий трафик на котором контролируется специальным скриптом. Задача сиджа — обмениваться посетителями и сливать трафик на те или иные партнерки. Работает это так: пользователь попадает на сидж и начинает остервенело кликать на все видео или картинки, что там видит. Но видео не проигрываются: посетителя постоянно перенаправляет на все новые и новые сиджи. Под конец пользователь устает и либо уходит с сиджа до поры до времени, либо, раздраженный, покупает подписку.

■ Тумба — уменьшенные фотографии или видео «взрослого» содержания. Они обычно обработаны так, что кожа у моделей выглядит, как пластик, и блестит, как зеркало на солнце.

■ Галерея, галлерея, галера — сайт с тумбами, рекламными баннерами и ссылками на другие сайты со специфическим контентом.

■ Морда — главная страница сиджа. Обычно на «морду» помещают галерею или вешают таблицу с тумбами, а под ними дают текстовые ссылки или описания. Кликая на любую фотографию или ссылку на морде, посетитель попадает на партнерский сайт.

■ Туба, туб — галерея роликов, показывающая заманчивый кусочек видео и требующая доплатить за полную версию.

■ Фриха, фришник — сайт из 4-5 страничек. На первой странице, как правило, просят ввести год рождения и размещают предупреждение о том, что контент сайта не предназначен для несовершеннолетних. Вторая страница — это морда с баннерами и ссылками на галереи, а остальное — собственно галереи и фотографии.

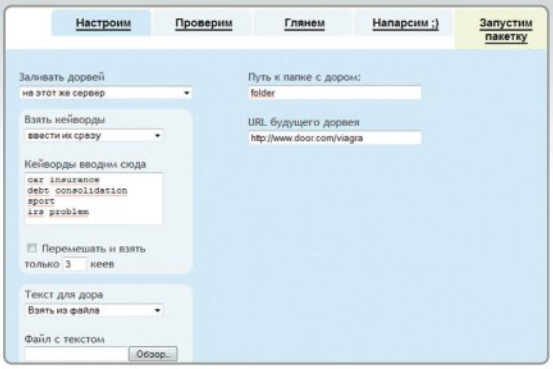
5 млн запросов по слову «viagra» (в марте опять-таки цифры резко скакнули — 16 600 000 запросов), 5 млн запросов по слову «pharmacy», почти 2 млн запросов — по слову «cialis». Иными словами, каждый пятый клиент «адалтщиков» пользуется услугами виртуальных фармацевтов.

Разумеется, можно продавать и другие препараты — популярные партнерские фармацевтические программы обычно предлагают ассортимент более чем из 200 наименований. Пользуются спросом и препараты против стресса, таблетки для похудения, пилюли для быстрого набора мышечной массы. Но самые большие деньги все равно вертятся вокруг препаратов для поддержания мужской половой силы. Эти таблетки достаточно дороги — от 75 до 300 рублей за штуку, но в офлайне просят еще дороже — до 900 рублей за таблетку. Да и не каждый может, не краснея, попросить у провизора снадобье для улучшения потенции. А интернет-магазины заботливо щебечут: «Таблетки будут доставлены запечатанными в непрозрачный пакет, о содержании посылки будете знать только вы и отправляющий менеджер».

Правда, в последнее время на фарма-веб-мастеров ополчились буквально все. Это в рунете торговля фармой не очень развита, а в США, Канаде, Великобритании уже бьют тревогу. Во ногих странах запретили продавать таблетки без лицензии через интернет. А так как наказать непосредственно продавца не всегда возможно, за подобную деятельность наказывают провайдеров, хостеров и регистраторов доменов — и вот уже они сами, чтобы не платить штрафов, ищут и банят нарушителей. Впрочем, веб-мастера ведут себя как тараканы — сколько их не трави, все равно приноравливаются к существующим условиям.

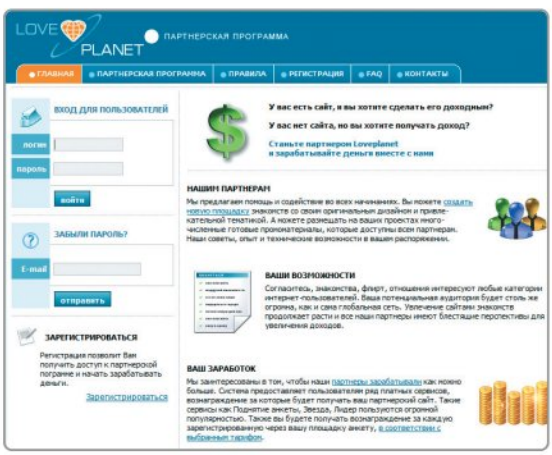
Кризисные времена, как вы уже видели из статистики запросов, только простимулировали спрос на адалт и фарму. Сокращенные менеджеры и лишенные потребительских кредитов представители среднего класса стали активно снимать стресс и искать относительно бюджетные развлечения. Просмотр «клубнички», постельные марафоны и мешки антидепрессантов пришлись очень к месту.

Кстати, отдельную категорию «лекарственных» интернет-товаров составляют различные биологически активные добавки, чудодейственные травки и другие проявления «народной» медицины (так как считается, что маги и колдуны у нас не «лечат», а «исцеляют», во многих странах лицензия им не нужна). Это фарма в режиме light. Здесь все работает по тем же законам, только денег крутится меньше. Но вы наверняка слышали про самые крупные фарма-компании — **Glavmed**, **Stimul Cash** или **Eva Pharmacy**: у них очень красочные баннеры и они проводят агрессивные рекламные кампании в блогах.



В программе для создания дорвея просто так не разобраться. Что такое «дор» и «кейворд» — еще понятно, а вот с «пакеткой» и «напарсим» сложнее.

Многие веб-мастера склонны считать, что в топ-3 популярных сайтов знакомств бесплатно не попадают.



А вот и доказательство: «такие сервисы как Поднятие анкеты, Звезда, Лидер пользуются огромной популярностью».

А ты обновил кодеки?

Партнерские программы с кодеками не имеют никакого отношения к DivX или каким-то другим «правильным» программам для просмотра видеофайлов. Да и называть их кодеками можно с некоторой натяжкой: по степени аморальности заработок «на кодеках» может превзойти даже порнобизнес, где под видом порно вам предлагают именно порно. А тут...

Обобщенно ситуация выглядит так: человек находит в интернете что-то очень любопытное. Например, ролик, где статный юноша и его молоденькая подружка... в общем, что-то такое очень интересное и привлекательное. Но — вот незадача! — видео не проигрывается. На сайте услужливо написано, что пора обновить программное обеспечение — в частности, кодеки. Не менее услужливо предлагается и ссылка на скачивание. Как правило, желающих скачать «новые кодеки» хватает, ведь проще установить за пару минут дополнительный кодек и наслаждаться видео здесь и сейчас, чем смотреть похожее видео на платных сайтах. Разные веб-мастера и разные партнерские программы называют разные цифры, но в среднем один из десяти пользователей нажимает кнопку Install. «Кодек» устанавливается.

Вполне возможно, что ролик в итоге можно будет и посмотреть. Но кодек ведь удалять никто после этого не станет. И среднестатистический человек не догадывается, что сам устанавливает троянский вирус. А уж внедрившись на компьютер, вирус отрывается по полной: заменяет ссылки в поисковой выдаче, агрессивно предлагает купить новый «антивирус» (продажа зараженного софта, кстати, основной источник дохода партнерских программ). И это лишь один из многих способов запустить трояна на ваш компьютер. Причем — заметьте! — никакого взлома, вы все делаете самостоятельно.

Для черных веб-мастеров такие партнерские программы хороши тем, что даже не самая заинтересованная аудитория успешно конвертируется в деньги. Например, покупать в интернете таблетки будет только тот, кто твердо намерен это сделать. А установить себе новый кодек можно и спонтанно, бесцельно шатаясь по Сети.

Свахи интернета

Сайты знакомств известны любому, даже начинающему

пользователю. Вполне возможно, что новички знают их даже лучше бывалых — они еще не сталкивались с ситуациями, когда миловидная блондиночка с какого-нибудь LovePlanet.ru оказывается пузатым и бородатым администратором FreeBSD-серверов. Бывалые интернетчики смотрят на сайты знакомств с презрением, а на их посетителей — без следов хотя бы малейшего уважения. Впрочем, это не мешает тысячам людей каждый день приходить на такие сайты, искать там спутника или спутницу жизни, интересного собеседника или просто человека для встречи на ночь.

На последней категории интернетчиков веб-мастера больше всего и зарабатывают. На сайтах знакомств полно копеечных платных услуг. Достаточно заплатить некоторую сумму, как ваша анкета приобретет статус VIP, появится в топе, а фотография подсветится красивой рамкой. Веб-мастера обычно получают либо процент от таких платных услуг, либо фиксированную ставку за каждого нового пользователя.

Особенно показательны узкоспециализированные сайты знакомств, где люди не лицемерят, а откровенно ищут партнера «на один раз». Именно там практически невозможно обойтись без платных услуг, именно там пользователи не скупятся на платежи ради того, чтобы удовлетворить потребности первой ступеньки пирамиды Маслоу.

Нетрудно догадаться, как плотно может взаимодействовать веб-мастер, работающий с такой партнеркой, с фарма-, адалт- или кодек-коллегами. Все эти сферы отлично переплетаются между собой, образуя целые сообщества черных веб-мастеров. Туда активно вписываются те, кто продвигает, например, онлайновые казино и некоторые другие специфические партнерские программы, пусть и не такие популярные. Из соображений безопасности сообщества черных веб-мастеров не держат своих «индустриальных» сайтов, а перебираются с форума на форум, где создают закрытые ветки.

Дорвеи как грязь интернета

Еще одно популярное у черных веб-мастеров занятие — так называемые дорвеи. Это автоматически созданные роботами странички, сверхоптимизированные под существующие алгоритмы поисковых систем. Нормальный человек никогда не поймет, что написано на таких страницах, зато поисковики выводят их в топ выдачи. Обычно пользователь, попадая на дорвей, даже не успевает подумать, что за чушь там написана, — его автоматически перенаправляет на целевой сайт.

Например, некто хочет прикупить таблеток для похудения. Набирает человек в Google «reducing aids» (средства для похудения), кликает на первую попавшуюся ссылку, попадает невесть куда, а оттуда чудесным образом — на сайт интернет-аптеки, где и покупает себе пилюли. И все бы хорошо, но есть целый ряд «но».

Во-первых, дорвеи просто загрязняют интернет. Они не содержат полезной для пользователей информации, зато берут количеством. Новые дорвеи появляются миллионами и за считанные дни теряют свою ценность для веб-мастеров. Но удалять их тем не менее никто не спешит (зачем?), что явно не способствует очищению интернета.

Во-вторых, дорвеи загрязняют поисковую выдачу, незаслуженно занимая верхние позиции, где должны бы стоять сайты, сделанные людьми для людей, а не для машин. Все без исключения поисковики борются с этой ситуацией, но борьба эта идет с переменным успехом: на каждый прием веб-мастера поисковики находят защиту, а во всех алгоритмах поисковика веб-мастера рано или поздно находят лазейки.

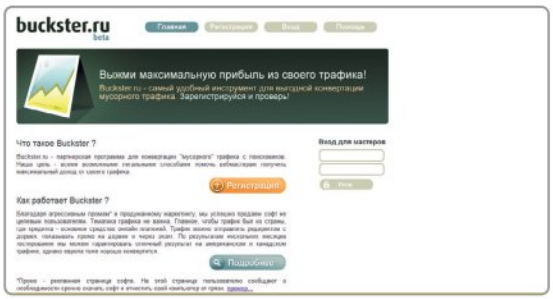
В-третьих, чтобы дорвеи попадали вверх, им нужно получить немного входящих ссылок. В основах алгоритмов поиска лежит так называемое ссылочное ранжирование, которое определяет ценность страниц в соответствии с ссылками на них. Потому веб-мастера всеми правдами и неправдами пытаются разместить такие нужные им ссылки где угодно.

Black or hack?

Раньше размещение ссылок, работу с дорвеями и подобные методы генерации трафика называли черным SEO (SEO — search engine optimization, поисковая оптимизация). Но в последнее время появился более зловещий термин — hack SEO.

Сейчас поисковые системы все туже закручивают гайки дорвейщикам, зато все больше благоволят сайтам в авторитетных доменных зонах, куда так просто не попадешь. В их число входят, например, .gov, .mil, .edu и т.п. Дорвейщики быстро смекнули: если хочешь попасть в топ, нет нужды привязывать к дорвею сто ссылок с сомнительных ресурсов. Лучше получить одну с авторитетного сайта. Так и началось hack SEO. Ведь раз ссылку нельзя получить по-честному (ну кто в здравом уме поместит на сайте, скажем, Департамента госбезопасности США ссылку на сомнительный ресурс?), значит, нужно что-то взломать! Чтобы продвинуть свой ресурс, черные веб-мастера идут на сотрудничество с хакерами и за относительно небольшие в масштабах индустрии деньги попадают в дамки.

Блог, обвешанный рекламой партнерских программ. Не сразу разберешься, о чем пишут.



Знаете, что главное в описании всех партнерок? «Мы успешно продаем софт нецелевым пользователям». То есть вы его все равно купите.

Правда, тут в игру снова вступает закон. Очень может быть, что в законодательстве страны, где живет веб-мастер, собственно за адалт или за фарму, которыми он занимается, наказания и нет. Причем законы черный веб-мастер должен знать особенно хорошо — тут показателен пример Беларуси, где официально запрещены даже сайты знакомств: считается, что они способствуют развитию торговли людьми. А вот за киберпреступления, в том числе за неправомерный доступ к охраняемой законом компьютерной информации и создание, использование и распространение вредоносных программ для ЭВМ, ответственность есть почти во всех странах. И невинная просьба «поставить мне ссылку с .edu» — верный способ угодить за решетку на срок до семи лет (ст. 272-274 УК РФ).

■■■

Черные веб-мастера пользуются наивностью пользователей и гребут огромные деньжищи. На специализированных форумах и тусовочных черных сайтах мы не раз встречали обещания, что даже глупый зеленый новичок может срубить $10 000 в месяц, работая хоть и полный день, но «в своем ритме» и «занимаясь интересным делом». Учитывая цены и спрос на «взрослую» продукцию, цифры, скорее всего, не преувеличены. Но верить в анонимность в Сети глупо: если спецслужбы захотят вас найти, они обязательно это сделают. А так как споры о правовом регулировании интернета последнее время не утихают, то рано или поздно достанется всем — и тем, кто изготавливает, и тем, кто распространяет, и тем, кто хранит (вспомните УК РФ). Знать о существовании черного интернета, безусловно, нужно, чтобы не попасть в его широкие сети, но держаться от него лучше подальше. ■

Светлана Померанцева

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других веб-ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

Есть такой порошок

http://dan-ball.jp/en/javagame/dust/

Есть такой порошок, с ним летать хорошо, называется порох... Что будет, если смешать песок с магмой и запустить рядом маленький смерч? А если налить воды, подсыпать льда, пороха и заразить все колонией вирусов? А если ко всему этому добавить металла, выдуть в емкость несколько мыльных пузырей и жахнуть взрывчаткой C-4? На все эти вопросы вы можете ответить самостоятельно при помощи «порошкового» симулятора **Powder Game**.

Здесь вам разрешат смешать в самых различных пропорциях и условиях практически все что угодно. А самое главное — в результате получается необычайно красивая движущаяся картинка, на которую можно медитировать почти так же, как на рамку с «жидким» песком.

Внешний мозг

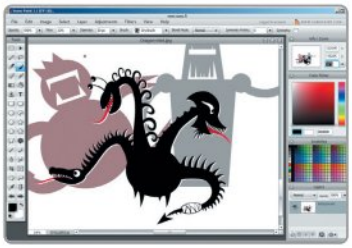
www.evernote.com

Лучший, на наш взгляд, сервис заметок **Evernote.com** наконец-то добрался и до России. В Evernote можно складировать практически любую информацию. Он аккумулирует в себе ссылки (достаточно скопировать линк), текст с сайтов и текст, который вы написали в редакторе, изображения из Сети и фотографии с мобильных телефонов (свои программы-клиенты предусмотрены для Windows, Mac и iPhone).

В базе собранного можно с легкостью найти все, что нужно. Evernote умеет даже распознавать рукописный текст и надписи на фотографиях — теперь поддерживается и кириллица. То есть вы можете снять на свой мобильник чью-нибудь визитку, а затем найти координаты человека, просто вбив в строке поиска его фамилию.

Создатели недаром называют Evernote вашим «внешним мозгом» — не нужно ничего запоминать, нужно лишь один раз настроить аккаунт.

Онлайновый фотошоп новой волны



http://sumopaint.com

Эволюция онлайновых графических редакторов идет сумасшедшими темпами. Еще год назад в Сети можно было найти разве что жалкие подобия полноценного «Фотошопа». Сегодня же в интернете полно программ, с помощью которых можно не только изменять размер картинок, избавляться от «красных глаз» и масштабировать карточки, но и рисовать, применять фильтры, раскладывать изображение на слои, писать макросы и заниматься сложной цветокоррекцией. **Sumo Paint** — один из лучших представителей нового поколения виртуальных фоторедакторов. Профессиональным фотографам его, конечно, не хватит, но для простых смертных тут есть все необходимое.

Музыка на кончиках пальцев

http://soytuaire.labuat.com

Гениальная флэшка, позволяющая почувствовать музыку (а точнее, пока всего одну композицию, Labuat — Soy tu aire) буквально кончиками пальцев. Вы рисуете мышкой в такт мелодии, а из-под курсора вырываются не только чернила, но и анимированные картинки, подсказывающие, о чем поется в песне. Создается потрясающая иллюзия, что вы буквально рисуете музыку. Жаль, что такая флэшка всего одна и нельзя сделать что-то подобное для любого аудиоплеера.

Обратите внимание, что все нарисованное вами можно прокрутить повторно. Некоторые психологи уже начали использовать эту флэшку для тестирования эмоционального состояния человека. Они просто сажают подопытного за компьютер, а затем анализируют ход линий и частоту колебаний кисти.

Пробей по имени

http://checkusernames.com

Простой, но очень удобный сервис, позволяющий узнать, занят ли ваш любимый логин в различных популярных блогах, файлохранилищах и социальных сетях. Даже если вы в ближайшее время не планируете пользоваться каким-то сайтом, можно застолбить себе место на будущее. Жаль только, что русскоязычных порталов в базе пока нет.

Скринкастинг

www.screentoaster.com

Screentoaster.com позволяет создать свой скринкаст (презентацию, состоящую из скриншотов экрана компьютера) всего за несколько минут. Возможностей при этом очень много: снятие видео с веб-камеры (то есть получится уже видеокаст), масштабирование картинок внутри окна, голосовое оформление, выделение области экрана, из которой будет захватываться изображение, множество шрифтов и графических переходов между картинками.

Степан Селищев

ФЛЭШ ИГРЫ

На большинстве игровых сайтов интересных игр две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные и актуальные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT3, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

Держи равновесие

www.2flashgames.com/f/f-Super-Stacker-2-6950.htm

Если положить веселый кубик на грустный кружок, то кубик тоже расстроится. Два веселых кружка подхихикивают друг другу, а огорченная призма может ввести в задумчивость всех окружающих. С точки зрения игровой механики **Super Stacker 2** мало чем отличается от сотен других «строительных» головоломок, но эмоционально это отвязная аркада, где бруски, кирпичи и балки с удовольствием кривляются и корчат рожи, когда вы безуспешно пытаетесь поймать часть обрушившегося здания в полете.

Пингвины в Арктике

www.newgrounds.com/portal/view/489777

Холодно? Холодно! Арктика? Арктика! Но если вы пингвин-спецназовец из игры **Penguinz**, то даже в Арктике вам будет очень-очень жарко, равно как и вашим врагам. Полярные совы-камикадзе, снежные волки, белые медведи, пытающиеся растерзать вашу пушистую тушку, полярники с гарпунами и на снегоходах... Даже братья-пингвины, вооружившись бейсбольными битами, бензопилами и ножами, пытаются выпустить вам кишки.

Что может противопоставить такой прорве врагов маленький пингвинчик? Ну, например, АК-47, «Узи», гранатомет, «Пустынного орла» и надсадно жужжащую бензопилу. С помощью этих средств можно не только выжить, но и здорово подсократить арктическую фауну (хотя что делают пингвины на Северном полюсе, нам категорически непонятно).

Ниндзя-фристайл

www.gamesforwork.com/games/play-11837-Moto_Rush_2-Flash_Game

Необычайно удачный физический движок от игры **Bikemania** (в разное время мы рассказывали вам о трех частях этой замечательной мототриальной аркады) давным-давно растащили на составляющие и используют в самых разных играх. Впрочем, повторить успех «Байкмании» еще никому не удалось. Возможно, это получится у **Moto Rush**. По крайней мере, все задатки у нее для этого есть. Триалить здесь, правда, не нужно, зато нужно на бешеной скорости носиться по уровням, собирать призы и выполнять головокружительные трюки в воздухе. А самое главное — здесь есть соперники, которых надо опередить.

Мотоцикл можно апгрейдить, а пилота обучать новым трюкам, за которые дают еще больше денег. Через некоторое время ваш мотониндзя (на мотоциклах здесь катаются именно японские головорезы) станет настоящим асом и сможет за один прыжок мотоцикла проделывать до десяти трюков.

Магией из-за спины

http://armorgames.com/play/2900/sonny-2

Sonny 2 — это очень сложная пошаговая тактическая стратегия с по-шахматному выверенным балансом. В отличие от большинства подобных игр (в России самая популярная игра этого жанра — «Бойцовский клуб»), в Sonny 2 есть однопользовательский режим. За сюжетными перипетиями очень интересно следить, героям начинаешь сопереживать и по-настоящему расстраиваешься, если в какой-то момент выбрал не самую удачную ветку развития.

Но самые жаркие баталии происходят, конечно же, во время PvP. Страшнее всего — потерять прокачанного персонажа (если выставить его против двух или трех более сильных противников, такое вполне возможно). В том случае игру придется начинать сначала.

Жги!

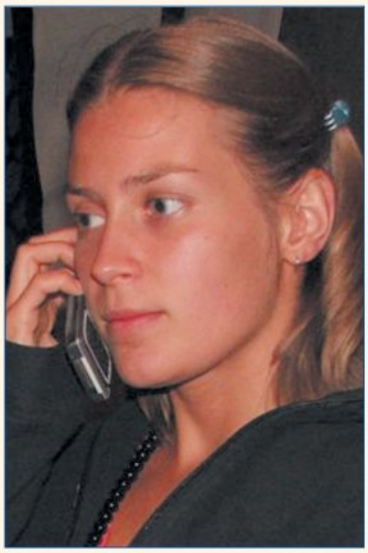
www.fishflashgames.com/play-games/10/Ravine.php

Если в детстве вы больше всего любили баловаться со спичками, то **Ravine Game** — игра для вас. Единственное, что здесь нужно делать, — жечь. Сначала просто людей, потом деревья, затем — и людей, и деревья, да так, чтобы огонь с одной группы людей перекинулся на другую... Все бы ничего, вот только сжечь дотла весь уровень надо с минимального числа запалов. А люди и деревья имеют свойство тухнуть, падать в воду и так далее. Так что поджигать надо с умом.

Четыре колеса

www.meltgames.com/online-games/42/4-Wheel-Fury-2.html

Сделать на флэше интересные гонки на квадроциклах очень сложно. Движок, который бы учитывал физику подвески (а у квадроциклов все четыре колеса «ходят» независимо друг от друга), отъедает слишком много ресурсов. Но у создателей **4 Wheel Fury 2**, похоже, все получилось. Не обошлось, разумеется, без Shockwave, но иначе полноценное 3D к флэшу прикрутить пока нельзя. Не **Pure**, конечно, но грязи, рева моторов и столкновений в воздухе здесь тоже хватает. ■



СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF

Еще весна, но на улице так жарко, что над асфальтом поднимается легкое марево, через которое все предметы кажутся слегка размытыми, словно кто-то наложил на них блюр в «Фотошопе». Я иду по Новому Арбату, рассматриваю витрины магазинов и людей, сосредоточенно бегущих куда-то по своим делам. Они несутся и даже не замечают, что в небесной канцелярии кто-то бухнул на бумажку не ту печать и в середине весны нам отвесили сочную порцию настоящего лета. И вдруг вокруг меня появляется множество людей. Они набрасываются стаей, окружают и начинают щелкать хищными затворами своих фотоаппаратов. Фотоаппараты сплошь и рядом зеркалки. Не из дешевых. Я хмурюсь, люди, завидев мою недовольную ухмылку, радостно визжат и начинают строчить в меня из своих фотопулеметов еще быстрее. Это фототренинг. Для новичков. Еще толком не освоив теорию, эти люди покупают дорогую фототехнику и начинают считать себя «крутыми фотографами». Они давят на кнопку спуска затвора, словно на гашетку. Сто фотографий в минуту! Кто больше? Пройдет пара недель, большинству надоест это занятие, и они пойдут искать какое-нибудь новое развлечение.

И тут мне почему-то подумалось. А ведь с играми все точно так же. 99% людей, даже тех, кто мнит себя хардкорными игроками, по-настоящему не вникают в суть ни одной игры. Они не пытаются изучить ее с дотошностью дизайнера, не оценивают мир с позиции художника и не видят за яркой картинкой программного кода, как видит его программист. А ведь все эти, казалось бы, совершенно неважные для большинства вещи позволяют увидеть любую игру с совершенно другого ракурса, почувствовать ее ритм, ощутить дыхание, понять смысл, который разработчики, если они талантливые, вложили в своего цифрового ребенка.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, дорогие читатели. Вот так всегда. Когда на улице солнышко, тепло и листочки распускаются, Старпома почему-то тянет на глубокие размышления о смысле жизни и тщетности всего сущего. Чудище бородатое, открой глаза, расчеши бороду и оглянись вокруг. Вздыхать о бренности мироздания мы будем осенью, а сейчас уже почти лето и самое время радоваться жизни во всех ее проявлениях. Предлагаю прямо сейчас и начать.

Ой, чуть не забыла. Автор письма номера в этот раз получает от нас красивую жестяную коробочку с MMORPG **Warhammer Online: Age of Reckoning**.

ПИСЬМО НОМЕРА

ЭКСТРИМ НЕ ДЛЯ ЭКСТРЕМАЛОВ

Привет, почтовики. Я вот знаю, что Старпом увлекается различными экстремальными видами спорта, плюс он в каком-то древнем номере «Почты» рассказывал о симуляторах всевозможного экстрима. Так вот. Я тоже поклонник. Не фанат. Я перепробовал разномастные симуляторы самых различных экстрим-забав и вот что могу сказать. Они же все совсем не для экстремалов делаются.

Взять, к примеру, какой-нибудь симулятор каякинга, или парашютного спорта, или яхтенной регаты. Во всех этих играх одни сплошные условности. Управление чаще всего очень простое. Отточить какой-то навык или узнать что-то новое ни один экстремал из такой игры, скорее всего, не сможет. При этом качество исполнения почти всегда ниже самого захудалого плинтуса. То есть о массовой аудитории речи тоже не идет. Но раз такие игры нацелены вовсе не на экстремалов, которых они, чисто теоретически, могли бы заинтересовать, но при этом и не на массовую аудиторию... То на кого же тогда? — *Илья Новиков (Казань)*

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ИЗРЫГАЛ ДОЗУ СКЕПСИСА)

Будем честными. Хороших симуляторов экстремальных видов спорта в этой жизни хватает. Сноубординг, мототриал, мотокросс, скейтбординг, горнолыжный слалом... Чем не экстрим? Игр в этих категориях, которые получали в свое время в «Игромании» оценку выше шести баллов, не то чтобы много, но они есть. Вот вам и массовая аудитория.

Если же говорить о совсем экзотических симуляторах — вроде скачек на быках, дельтапланеризма или дайвинга, — то и они, как это ни странно, свою аудиторию находят. Разумеется, среди постоянных потребителей такого рода «экстремального комбикорма» сложно найти настоящих экстремалов. А вот людей, которые сами ничем таким никогда заниматься не будут, но которым хочется хотя бы на минутку ощутить себя скалолазом, альпинистом или гонщиком на горных козлах в упряжках, — полным-полно. Это люди из категории «нам шашечки, а не ехать». То есть тратить силы и осваивать сложную спортивную дисциплину они не готовы, а вот дыхнуть пороху из виртуальных пороховниц — хотят.

Часто эти же люди с пеной у рта обсуждают тонкости и нюансы какого-нибудь особо экстремального вида спорта, хотя сами видели его только по телевизору. Вот именно на таких горе-специалистов и рассчитаны упомянутые игры.

В общем-то ничего плохого в такого рода увлечении нет. Каждому, как говорится, свое. Никого ведь не смущает, что в летные симуляторы играют в основном люди, которые никогда в жизни не садились за штурвал самолета. К тому же есть симуляторы, которые на полном серьезе могут обучить неким теоретическим основам чего-нибудь интересного. Взять, скажем, серию **Virtual Skipper**. К пятой части игра немного опопсела и погналась за массовым потребителем, но первые три «Шкипера» буквально заваливали игрока всевозможными цифрами и статистическими выкладками. Разобравшись в них, вы на самом деле начинали понимать, по каким законам движется яхта, как ходить галсами, что такое рифбанты и что значит «украсть ветер». В некоторых яхт-клубах Virtual Skipper до сих пор используют для обучения новичков.

Или вот, к примеру, **Kayak Extreme**. Безобиднейший и предельно наивный в своей простоте симулятор каякинга. Все управление — четыре клавиши. Но спустя год после выхода игры (релиз состоялся в далеком 2002-м) энтузиасты собрали на коленке простенький редактор водных трасс. И его сразу же взяли на вооружение каякеры-любители, выступающие на региональных ТВТ-соревнованиях (ТВТ — техника водного туризма). Они создавали виртуальные модели трассы с воротами, которую нужно будет проходить на время, и дома заучивали все ее изгибы и расположение вешек.

Нечто похожее произошло в свое время и с **Extreme Rock Climbing** (вышла еще в 1999 году, а используется некоторыми скалолазами до сих пор) — очень простеньким симулятором скалолазания. В редакторе можно было набросать реальный маршрут и, раз за разом проходя его в виртуальности при помощи шести клавиш, запоминать все зацепки и их размер.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (С ВИЗГОМ ПЛЫЛА НА ВИРТУАЛЬНОМ БАНАНЕ)

Ребята, как же вы нудно и глубоко копаете. А вам не приходило в голову, что такие вот симуляторы — это просто совершенно новые ощущения. Ощущения от игр. Да, они зачастую сделаны не лучшим образом, да, они не скачут на острие прогресса, но где еще вам дадут полазить по скалам, занырнуть в глубины океана или прокатиться верхом на быке?

И за что ты, Старпом, упрекаешь людей, которым такие игры нравятся? За то, что они ищут новых ощущений? Это ведь не сублимация реальных переживаний. Просто людям хочется получить новый игровой опыт, и они его получают.

Virtual Skipper я в свое время запускала, утонула в тоннах таблиц и благополучно удалила. А вот в Kayak Extreme с удовольствием резалась пару месяцев. Пускай примитивно, пускай ничего общего с реальностью. Но в какой еще игре вас посадят в маленькую лодочку, дадут в руки весло и разрешат спуститься по бурной «белой» воде в крутом каньоне, да еще и с водопадов попрыгать? Да ни в какой! А тут — пожалуйста.

Я бы сказала, что любой такой «локальный» симулятор — это выход за рамки всех жанров сразу. И любой хардкорный игрок должен хотя бы раз в жизни попробовать такие игры. Новизну ощущений — гарантирую.

ПИСЬМО №1

Я ТЕБЯ ВОЗЬМУ И ЗА РУЧКУ ПРОВЕДУ

Приветствую, уважаемый журнал. Измельчали игры. Они совершенно перестали задействовать мозг и фантазию игрока. Какой жанр ни возьми. Даже экшены былой поры, к примеру Doom, побуждали нас, игроков, на исследование. Надо было побродить по карте, поискать ключи, секреты, кнопки, сразиться с их охраной (порой неожиданно мощной), сообразить, как попасть в то или иное место, пойдя не в ту сторону, можно было истратить все патроны и аптечки, не добившись никакого результата...

Сейчас же нас буквально водят за ручку, добросовестно подсказывая по рации, в какой из трех коридоров свернуть, на какую кнопку нажать и в какую часть тела босса стрельнуть, чтобы он упал. «Песочница» Crysis, конечно, хороша, но по сути — это огромная поляна с километрами бесполезного пространства и скоплениями врагов, которых нужно просто всех завалить. Сложность придается искусственно: враги постоянно обновляются либо строго ограничиваются ресурсы главного героя.

Квесты в современных играх — смех один. Все предметы и места заботливо указаны, персонаж, зайдя в комнату, изрекает: «Надо бы мне использовать эту отвертку на вон том винтике...» Куда это годится? Ролевые игры? И тут то же: «Принеси это — получишь то, а потом иди к такому-то персонажу и повтори процедуру».

Конечно, приятные исключения есть всегда и везде, но тенденция... Как результат — скоро игры будут играть сами в себя, а игрок будет лишь давать команду «завалить всех врагов в этой миссии и перейти на следующую». Такое впечатление, что не игры это вовсе, а бенчмарки для крутых видеокарт и процессоров. Почему разработчики отказываются от хорошо зарекомендовавших себя решений в угоду... даже не знаю, чему в угоду. Может, вы в курсе? — *DrSlon*

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ТРАВИЛА БАЙКИ)

Старпом тут уже стучит копытом, изготовившись к разносу, поэтому я свое скромное мнение выскажу в виде рассказа об одной забавной (назвать ее замечательной язык не поворачивается) игре. Называется это чудо **My Brute** и проживает в Сети по адресу ***mybrute.com***. На деле это забавный двумерный файтинг с ролевыми элементами. Вы кастуете персонажа и выпускаете его на виртуальную арену, где он, сражаясь с бойцами, принадлежащими другим игрокам, набирает очки опыта, обзаводится новыми умениями, получает все более мощное оружие, ну и так далее по классической схеме.

Самое интересное заключается в том, что ваше участие в игре заканчивается почти сразу после того, как вы определили внешний вид своего протеже. Дальше все происходит само собой. Три раза в день вы можете выступить на арене. Для этого нужно выбрать из списка персонажей вашего уровня оппонента и нажать на кнопку «Бой». Сама схватка полностью автоматизирована. Подгадать «удачный расклад», ориентируясь по характеристикам, тоже не получится: слишком много во время боя может произойти случайностей, да и каких-то выигрышных навыков не существует. Вы просто один раз в день заходите на сайт, участвуете в трех боях и ждете следующего дня. Игра продолжается даже в ваше отсутствие, активировать схватки можно только три раза в день, но вот вызывать вашего персонажа на бой другим игрокам никто не запрещает.

Кажется, что такое не может быть интересно в принципе — ведь ваши действия сводятся к созданию героя и к тройному нажатию на кнопку боя раз в сутки?! Вот только сотни тысяч людей так не считают, они подсаживаются на My Brute толпами, да еще и постоянно приводят друзей (если человек пришел в игру по вашей наводке, то вы получаете часть опыта, добытого в боях его персонажем). И вы знаете? Это на самом деле затягивает. Игра, которая от начала до конца играет сама в себя. Игра, в которой вы можете только наблюдать, как примитивно нарисованные человечки мутузят друг друга ножами и дубинками, но никак не можете повлиять на происходящее. Эта игра заставляет вас день за днем возвращаться к вашему персонажу и выводить его на арену. Примитивизм, возведенный в абсолют, дает на выходе массу фана.

Наш читатель m00zund предлагает использовать в Team Fortress 2 новый вид оружия.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (КАТИЛСЯ КОЛБАСКОЙ ПО КОРИДОРАМ)

Восторгов по поводу My Brute я, если честно, не разделяю. Это какой-то совсем уж зашкаливающий примитив. Если хотите, играйте моим персонажем ТЕРМИНАТОР (набирается в английской раскладке) — да-да, вы все правильно поняли. Если герой не запаролен, им может играть любой человек.

Что же касается общей деградации эксплоринга в играх, то не вижу в этом ничего страшного. Во-первых, никакого массового упрощения нет. Просто некоторые жанры, склонные к кинематографичности (речь, разумеется, о шутерах), именно в нее и впадают. Выкроенные по лекалам Half-Life шутеры — это неизбежность, результат популярности первой «Халфы». В ноябре 2000 года все игроки бились в радостной истерике от того, что Гордон Фримен взял их за ручку и провел их с экскурсией по сюжету. А теперь они же морщат носы, что так делают девять из десяти экшенов.

Про свободу очень любят говорить, когда ее нет, но совершенно не знают, что с ней делать, когда она неожиданно появляется. Разработчики вот отлично понимают, что лучше крепко скроенный сюжет и кинематографичность, чем огромный, но совершенно пустой мир. Лучше уж игра останется в памяти короткой, но яркой вспышкой, чем нудным тлением фитилька испарится из памяти через пару дней после прохождения.

Но это что касается экшенов. В ролевых же играх я, наоборот, наблюдаю всяческий рост эксплоринга. Миры растут, число персонажей тоже, объем квестов увеличивается. Да, по сюжету нас упорно ведут за ручку. Но что вам мешает сыграть в непослушного ребенка и отправиться пастись в пампасы, вдали от основной сюжетной линии? В тот же **Fallout 3**, на мой взгляд, только так и можно играть.

Чем сетовать на однообразность квестов, вы лучше возьмите и сравните качество и количество заданий в RPG года так 1997-го и любой современной. И почувствуйте разницу. А потом еще помножьте ее на качество картинки.

И чтобы окончательно закрыть тему, маленькая статистическая выкладка. Один мой знакомый с психфака МГУ писал диплом. По ходу дела он исследовал важность для людей основной и второстепенных сюжетных линий в фильмах, настольных ролевых и... компьютерных играх. В качестве субстрата для исследования от мира игр был взят TES 3: Morrowind. Игра, заметьте, в которой основной сюжет вообще не главное, все самое интересное в ней находится вдалеке от главной квестовой цепочки.

В опросе принимало участие не так уж много человек — среди знакомых и по форумам он наскреб всего-то около тысячи игроков. Но расклад все равно показательный. Лишь около 15% людей во время прохождения отвлекались на второстепенные квесты. А 85% проскакали главную квестовую линию и закинули игру на дальнюю полку (ну, некоторые еще в моды поиграли). Такие вот забавные цифры.

Меня вот другое расстраивает. Создатели шутеров вполне могли бы логично вплетать второстепенные задания в основную канву повествования. Приведу простой пример. Несетесь вы по пылающему городу, гоните врага, и тут из окна полуразрушенного дома слышите истошные крики: «Помогите! Спасите!» Можете пробежать дальше, а можете заглянуть «на огонек», узнать, что случилось, и получить «побочный квест» — допустим, спасти ребенка или раненого, доставив его в госпиталь. Таких дополнительных заданий и надо-то всего ничего — по паре-тройке на миссию, но как бы это разнообразило игру, как запоминалось! Но встречается отчего-то удручающе редко.

РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «**Рассказы читателей**», в ней мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.

ПИСЬМО №2

ДЕЛО ПРИВЫЧКИ

А не замечали ли вы, что с возрастом, по мере того, как мы привыкаем к играм, у нас появляются свои узкоспециализированные предпочтения? Нет, я не говорю про жанры — с ними человек определяется обычно еще в самом начале своей игровой карьеры. Я про более локальные вещи. Например, про интерфейс и управление. Мы привыкаем к определенному виду мауслука, к раскладке клавиатуры, к стрейфу и даже к форме прицела. И если в новой игре хотя бы одна из этих характеристик не соответствует привычной нам, появляется какое-то внутреннее отторжение.

Я поклонник шутеров, играю в них постоянно. Но вот недавно решил «открыть для себя» жанр хоррора. И вы не представляете, насколько же сложно мне было пробиться к сути отличных в общем-то игр через кособокое «прицеливание из-за плеча». А в Devil May Cry я буквально заставлял себя играть, настолько было неудобно со специально купленным для игры геймпадом. В итоге — бросил. А ведь сколько таких же, как я, «старичков», которые, может, и рады бы были освоить непривычные для себя жанры, но не могут этого сделать из-за таких вот «технических» причин. — *Виталий Луговой (Москва)*

Коллаж «Эцио Аудиторе де Измаил». Автор — Иван Hedgehog Ежов.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ЛАСКОВО ЧЕСАЛА ИНТЕРФЕЙС ЗА УШКОМ)

Ой, у меня есть серьезное подозрение, что вы настолько привыкли к «своему» жанру, что просто разучились получать удовольствие от других игр. Это ни разу не обвинение, я помню, как сама когда-то после длительного перерыва заново училась играть в 3D-стратегии. После сплошных шутеров это было неудобно, я потратила несколько дней на адаптацию, но потом все пошло на лад. Тут ведь дело не в каком-то особенном управлении, а лишь в привычке, которую надо выработать на определенный жанр игр и потом лишь поддерживать ее. Случаются, конечно, очень хорошие игры с откровенно неудобным управлением, но тут уж ничего не поделаешь: либо приспосабливаться, либо не играть.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (КРУТИЛ КУРСОРОМ У ВИСКА)

Есть мнение, что хорошую игру интерфейсом и управлением не испортишь. Еще одно правильное мнение гласит, что в хорошей игре все должно быть прекрасно. Идеальные интерфейсы — это такие, которых не замечаешь. И неважно, переиграл ты в сто игр схожего жанра или эта — твоя первая. Возьмите **Gears of War**. До этого «прилипания» к укрытиям толком никто не делал. И вот оно появилось, но покажите мне хоть одного человека, который назовет интерфейс GW неудобным? Он интуитивен. Не надо даже думать о том, какую кнопку нажать: один раз прошел инструктаж и после этого делаешь все рефлекторно.

ИГРОМАНИЯ
Издатель Capcom ● Разработчик Airtight Games
Июнь/June
2009
понедельник monday 1 8 15 22 29
вторник tuesday 2 9 16 23 30
среда wednesday 3 10 17 24
четверг thursday 4 11 18 25
пятница friday 5 12 19 26
суббота saturday 6 13 20 27
воскресенье sunday 7 14 21 28
неделя week 23 24 25 26 27
DARKVOID

ИГРОМАНИЯ
Mary Jane
Июнь/June
2009
понедельник monday 1 8 15 22 29
вторник tuesday 2 9 16 23 30
среда wednesday 3 10 17 24
четверг thursday 4 11 18 25
пятница friday 5 12 19 26
суббота saturday 6 13 20 27
воскресенье sunday 7 14 21 28
неделя week 23 24 25 26 27
BATTLESTATIONS PACIFIC
Издатель Eidos Interactive ● Разработчик Eidos Studios Hungary

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «**Игромания**», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Игромания»: Мне надоели компьютерные игры!**» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «**Игромания»: Игры и их влияние на психику**».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

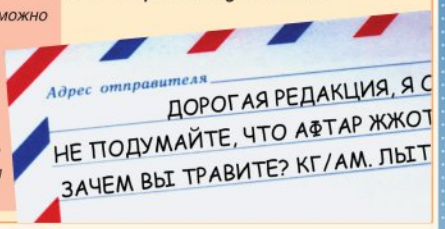
■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «**Игромания»: Рассказ читателя**».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «**Игромания/Картинка**».

■ **Форум «Почта журнала».** На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

ВОПРОСЫ ПО SMS. *Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по **SMS**, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатаете слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.*



А про упомянутое прицеливание «из-за плеча» скажу одно — оно объективно неудобное. Ни для поклонников хорроров, ни для любого нормального человека. Делают его таким, потому что «так исторически сложилось» и потому что из-за неудобства игроку становится еще страшнее: а ну как он не успеет вовремя среагировать и отстрелить монстру выступающий фрагмент тела. Если сделать все со стрейфами и беглым прицеливанием, как в шутерах, то добрая половина страха пропадет. Ну как можно бояться чудовища, вокруг которого ты скачешь, словно таракан на сковороде, а оно ничего с тобой сделать не может?

Я бы еще рекомендовал почаще играть в неплохие игры с неудобным управлением. Это позволяет прокачать чакры, укрепить дзен и научиться отделять зерна от плевел.

ПИСЬМО №3

БЕГИ БЕЗ ОГЛЯДКИ

Здравствуйте, дежурные по почте Светлана и Старпом! Я играю в компьютерные игры на протяжении 6 лет и не первый год замечаю, что если рассматривать главные шутеры текущего тысячелетия, то в них нет ни одного главного героя, который хотя бы какую-то значимую часть игры убегает. Все идут вперед. Даже если сам сюжет про побег (или, например, исход), то главгерой все равно идет вперед. Хотя, согласитесь, убегать и отстреливаться от заведомо превосходящих сил куда как веселее! А ведь в RTS такой подход к построению геймплея на отдельных картах или миссиях есть. — *Inqubus*

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (УЛЕПЕТЫВАЛА СО ВСЕХ НОГ)

В дрессуре и психологии есть такой термин — негативная мотивация. О смысле его можно догадаться из названия. Вы что-то делаете, а результатом вашей деятельности является либо полный ноль, либо что-то не очень-то для вас приятное. В свое время психологи очень любили ругать тетрис за то, что в нем мотивация как раз нулевая. Вроде бы постоянно что-то строишь, а результата строительства нет. Пошумели-пошумели и успокоились: с одной стороны — потому, что надоело, с другой — потому, что человеческий мозг отличнейшим образом воспринимает пустоту как нечто вещественное и переделывает нулевую мотивацию в положительную. Это с животными такой фокус не выходит, а человеческая фантазия еще и не такие кульбиты выписывать умеет.

Так вот, убегание — это чистейшей воды отрицательная мотивация. Негативный результат тут — вся гамма отрицательных эмоций, которые может испытывать жертва. Как отдельный элемент геймплея, для разнообразия, этот трюк использовать можно. Но вот строить на нем всю игру — опасно. Во-первых, мало кто захочет играть в игру, от которой только негативные эмоции. Во-вторых, на самом-то деле негативная эмоция от убегания очень быстро будет подавлена сознанием (оно быстро сообразит, что бояться нечего, это ведь игра), а заменить ее будет нечем — положительной-то мотивации от продвижения вперед не предусмотрено сценарием...

Именно поэтому разработчики и используют улепетывание со всех ног в самых ярких, самых запоминающихся моментах игры. Они ошарашивают нас страхом, делают инъекцию адреналина, а потом снова возвращают к положительным эмоциям. На контрасте такие сценки запоминаются лучше, чем вся остальная игра.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ДАВАЛ СТРЕКАЧА)

И эта женщина не дает мне ~~совершать акты бессистемного словоблудия~~ заумствовать. Психология, мотивация, инъекция адреналина... Где только слов-то таких понабралась?! С нашей вот колокольни все куда проще. Убегать не дают, потому что главный герой на то и главный, чтобы всех вокруг зарулить и потом еще контрольно пробить в бубен. Вы вот можете представить себе Арнольда Шварценеггера, убегающего от своих врагов? Дрожащего коммандо, прячущегося в кустах? Трясущегося терминатора, от страха прыгающего в расплавленный металл? Да Арни даже в «Бегущем человеке» уж на что улепетывал, а все равно всех по пути смел и жирную точку в конце поставил. Большая часть игроков хочет чувствовать себя именно такими вот Джонами Мэтриксами, терминаторами и Бенами Ричардсонами. Герой не убегает — он совершает тактическое отступление!

И вот тут, как мне кажется, разработчики сильно дают маху. На грамотном тактическом отступлении можно было бы построить куда больше интересных игровых моментов. А ес-

Семен Странченко приготовил для нас в «Фотошопе» такой вот веселый зомби-суп.

ли еще и командный шутер сделать, то вообще загляденье выйдет. Я вот за всю историю сетевых шутеров грамотное тактическое отступление встречал только в **Team Fortress 2** — режим вагонетки. Обратите внимание, насколько «вагонетка» популярна! Там, правда, тоже дающих стрекоча не любят и каждую точку держат до последнего, но сути это не меняет.

ПИСЬМО №4

АДСКИЙ МАССАКР

Здравствуй, добрая, белая и пушистая «Игромания». Пишет тебе твой темный, злой, кровожадный, но внимательный и слегка преданный читатель. На своих страницах ты не раз поднимала вопросы кровавости в играх (отдельное за это спасибо Игорю Варнавскому, Алексею Макаренкову и вам, Светлана), обгладывала эту вкусную косточку со всех сторон. Плевалась жилами неодобрения, что крови в играх слишком уж много. Смаковала сладкий костный мозг, что крови, наоборот, слишком мало. Недоумевала, почему глупые разработчики не делают анатомически выверенную расчлененку. Но ни разу, нет-нет, ни разу ты, «Игромания», не заходила на «кровавый» вопрос вот с какого ракурса.

Почему насилие в играх так примитивно? Если уж находятся игроделы, которые отваживаются кромсать тела людей при помощи бензопил, шпиговать их, словно утку яблоками, свинцом, разделять на части ножами и скальпелями... то почему эти же люди не идут дальше?

Если уж веселиться, то на полную катушку. Если крайность, то самая крайняя! Дайте нам повыдавливать глаза, поотрезать носы, повыворачивать до хруста суставы, повыдирать ногти. Дайте попытать врагов, медленно вытягивая им кишки, вскрывая им череп и поедая ложечкой мозг. Человек за свою историю развития придумал столько изощреннейших способов умерщвления себе подобных, но в играх отображена лишь малая их толика. Пытки, например, почти вообще не представлены.

И сразу оговорюсь. Я по натуре человек очень добрый, примерный семьянин, у меня сын подрастает. Но после тяжелого рабочего дня я был бы не прочь спустить пар вот в такой вот безумно кровавой игре, от которой мороз по коже. Разработчики же что-то никак не раскачаются. Пускай поставят рейтинг 25+ (сыну я такую игру никогда не дам), и вперед! — *Анатолий Ярцев (Санкт-Петербург)*

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ПЫТАЛА МОЛЧАНИЕМ)

У меня самой мороз по коже от написанного вами, Анатолий. Действительно, с такого ракурса мы тему еще не обсуждали, но не уверена, что это стоит делать. Сами посудите, что это будет за игра? Экскурсия по пыточной камере с плавным переходом от теории к практике? Или шутер, в котором над врагами можно измываться такими вот жуткими методами?

На мой взгляд, графическое отображение насилия — само по себе не является важной частью геймплея. Да, оно задает нужную атмосферу, но лишь способствует продвижению игрока по сюжету. А что может быть за сюжет в декорациях, предложенных вами, я даже представить себе боюсь. Путешествие по застенкам гестапо или по подземным темницам Ивана Грозного? Забег по концлагерю? Или вообще игроизация «Молота ведьм» с применением всех описанных методов экзорцизма?

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ШНУРОВАЛ КИШЕЧНИК БАНТИКОМ)

Не вижу проблемы подвести под предложенные методы умерщвления качественную сюжетную основу. Немного фантазии — и в дамки. Для пущей святости можно и гуманизма немного плеснуть. Организовать путешествие по средневековым тюрьмам с освобождением заточенных и применением пыток к надсмотрщикам и подмастерьям пыточных камер. Или зверские выведывания секретов часа X у инопланетян, вынашивающих планы порабощения Вселенной. Ради благих целей человечество никогда не скупилось на кирпичи, выкладывая ими дорожку прямиком в пекло.

Кстати, при всей своей оберточной кошмарности чудовищные пытки были бы в играх куда более к месту, чем банальные сносы головы из шотганов и располовинивания бензопилами. Во-первых, у психически неуравновешенных личностей не возникает ненужных жизненных аналогий в духе поиграл-осуществил. Одно дело купить в магазине пилу «Дружба» или прибрать к рукам запрятанный у деда в чулане обрез. Другое — хитроумные приспособления, которые еще как-то сконструировать нужно, да потом еще с умом применить. Планка реализации — слишком уж высока, чтобы кто-то надумал переносить такую виртуальность в реальность.

Во-вторых, каков может быть психологический эффект от такого рода геймплея! Если все сделать на должном уровне, то многие раз и навсегда запомнят, что «делать больно другому — это ой как нехорошо». А уж если игрока еще и самого в игре немного попытают, то легкий культурный шок обеспечен.

Главное — не заездить тему, не сделать из пыток очередной ширпотреб, которым уже и младенца не напугаешь. Подход нужен предельно тонкий и, согласен, с грамотным выставлением рейтингов. Вот уж что-что, а натуралистичные пытки расплавленным свинцом, острым железом и клещами я бы до определенного возраста показывать не стал. Да и после — выборочно.

ВОПРОС/ОТВЕТ

Число симуляторов пещерного человека ничтожно мало, а зря! От игр подобной темы не было бы отбоя. Согласитесь, небезнадежной выйдет игра, где разрешат красться с копьем наперевес, выслеживая мамонта; взаимодействовать с другими первобытными людьми, обменивая трофейную шкуру на подожженную древесину у старейшины, и так далее. Однако вместо этого почему-то продолжают выпускать всякую дребедень про инопланетян, фашистов, орков... Но почему? — *Рамиз Шехич*

СТАРПОМ: А чем вам инопланетяне и фашисты не угодили? Если вы говорите именно о симуляторе жизни первобытных людей, то спешим разочаровать — чего-то особенно интересного там не было. Целый день сидишь в пещере, строгаешь новую палку-копалку или лупишь камнем о камень, пытаясь получить новый скребок или наконечник для копья. Иногда ты отправляешься охотиться на мамонта. Но обычно эта охота сводится к банальному загону животного в огромную яму с вбитыми кольями. Иногда на тебя наведывается поохотиться пещерный медведь, и тогда надо просто очень быстро бежать или размахивать факелами, надеясь, что медведь насытится созерцанием огня и придет есть тебя как-нибудь в другой раз.

Нет, конечно, можно построить очень интересную игру на базе ПСЕВДОдоисторического сеттинга. Но это будет уже почти фэнтези. Кстати, вышедший Zeno Clash (см. рецензию в этом номере «Игромании») внешне вполне передает дух начала антропогена.

Про планетарное строение атома я узнал за пару лет до изучения этой темы в школе. Я сразу же задумался. Возможно, что там тоже есть жизнь. Возможно, для кого-то ядра атомов — как звезды для нас. Возможно, наша Солнечная система для кого-то Гидроген, Хлор, Уран и т.д. — вариантов много. И, возможно, вся наша Вселенная для кого-то кнопка от клавиатуры или чей-то орган. Это было бы логичным объяснением того, что вселенная бесконечна. Почему не в одной книге/игре и не в одном фильме я не встречал подобной темы? Иногда мне кажется, что только мне одному пришла в голову эта мысль! А ведь если правильно оформить идею, мог бы получиться шедевр! Неужели никто раньше не думал и не думает развить эту тему в играх/кино/книгах? — Игорь BuLLy Малеваный.

СВЕТЛАНА: Спешу вас, Игорь, разочаровать. В фантастической литературе высказанные вами мысли обыграны со всех возможных сторон. Мне даже как-то сложно вспомнить фантаста, который бы не написал хотя бы маленький рассказик на тему «вложенных или зацикленных пространств» и «телескопических миров». В киноиндустрии тема тоже примелькалась (из известных фильмов можно вспомнить «Людей в черном»). В играх же как-то массово эксплуатировать данную тему сложно, вполне можно обойтись теорией параллельных измерений. То есть я как-то слабо себе представляю, чтобы на планетарной теории атома можно было построить целую игру. В сюжете как-то упомянуть — да, но на геймплей-то это никак не повлияет.

СТАРПОМ: Почему же? Придумать-то как раз можно. Какие-нибудь хитрые погони с запрыгиванием на разные уровни «увеличения» пространства, со специальными пушками для «масштабирования» реальности и так далее. Но, согласен, параллельные миры с

Веселенькие посиделки на развалинах GLaDOS, созданные Эльвирой Хабировой.

порталами-перемещателями тут как-то больше подходят.

Здравствуйте Светлана и Старпом. Разбавлю игровой настрой журнала капелькой политики. В свете всероссийской программы борьбы с коррупцией... скажите, а встречаются ли у вас такие случаи (заказанные статьи, завышенные баллы и т.п.). Ведутся ли служебные расследования по подозрительным фактам. Типа службы внутренней безопасности. Или свободная пресса свободна от этого? — *Владимир nicolaich2*

СВЕТЛАНА: Если верить всевозможным форумам, то игровая пресса только тем и занимается, что продается, а любая статья с высокой оценкой — обязательно покупная. На самом же деле мне такие факты неизвестны. Тут ведь как. Достаточно один раз сделать что-то подобное, и репутация издания будет потеряна навсегда: информация распространяется быстро, и все будут знать, что вот этот журнал можно купить. С таким просто перестанут считаться, работать станет невозможно. Если же говорить о каком-то тайном подкупе конкретных авторов, то и тут ничего не выйдет. Игру ведь не один человек проходит. Ее еще и редакторы смотрят. Иногда они это делают чуть более поверхностно, но заметить очевидное накручивание оценки могут всегда. Так что я вот даже гипотетически себе не представляю, как описанное вами можно осуществить. Попытки надавить и повысить оценку игре каким-нибудь способом со стороны издателей — да, случались, но были подавлены на корню. А сейчас уже никто и не пытается.

СТАРПОМ: «Служба внутренней безопасности» у нас работает немного на другом фронте. Молодые авторы зачастую преувеличивают (речь не только о рецензиях на игры, а и о других рубриках, где такое случается куда чаще) достоинства чего-либо. Какой-то железки, программы, явления... Иногда текст получается настолько восторженным, что выглядит как откровенная рекламщина. Тут уже задача редактора наставить автора на путь истинный и напомнить ему, что радостное разбрызгивание слюны и взвешенная оценка — это несколько разные вещи.

Учитывает ли редакция просьбы (требования членов форума) читателей поставить игре тот или иной рейтинг или написать статью на ту или иную тему? — *Adroit*

СТАРПОМ: С рейтингами — нет, не учитываем. Во-первых, мы проходим игру обычно еще до того, как ее увидят читатели; во-вторых, а к чьему мнению вы предлагаете прислушиваться? На сбор какого-то общего, массового решения требуется довольно много времени. А ориентироваться на мнения нескольких игроков — это уже предвзятый подход.

Зато предложения по конкретным статьям — рассматриваем все без исключения. Некоторые тексты в журнале появляются как раз после прочтения ваших писем. За примерами ходить далеко не нужно. В этом номере, например, такая статья есть в рубрике «Интернет» — «Как зарабатывают черные веб-мастера». Пару месяцев назад читатель в своем письме подкинул нам эту идею, мы провели собственное расследование, и вот результат.

А как узнать, что твое письмо попадет на страницы «Игромании»? — *Пират*

СВЕТЛАНА: Заранее? Никак. Если только нам со Старпомом в процессе работы не понадобится уточнить у автора послания какой-то нюанс. Тогда можно догадаться — раз спрашиваем, значит, собираемся публиковать.

Да и не думаю, что кому-то нужно знать заранее, что его письмо появится в журнале. Тут ведь важен не сам факт публикации, а начинка. Так что пишите интересные, злободневные письма — и можете не сомневаться: они обязательно появятся на страницах «Игромании».

Знаю, вас очень часто спрашивают про вакансии и работу в компьютерно-игровой индустрии, но меня интересует одна профессия. Я точно знаю, что буду копать в сторону компьютерно-игровой журналистики. В связи с этим и вопрос: насколько сейчас востребованы игровые журналисты? — *Артур Хамзин (Екатеринбург)*

СВЕТЛАНА: Высококлассные специалисты с изрядным багажом знаний и при этом отлично пишущие нужны всегда. И вопрос тут следует задавать немного иначе — а нужны ли вообще отличные журналисты? Ответ — да, нужны. Если при этом отличный журналист еще и прекрасно разбирается в играх, то из него получится классный журналист игрового профиля. Но вот помещать себя в пробирку и развивать в себе навык исключительно игровой журналистики — я бы не стала. Лучше учиться писать обо всем, одновременно делая упор на игровой индустрии.

Когда я начал серьезно увлекаться играми (случилось это не так давно), я понял, что в игровой индустрии без английского языка никуда, особенно вам, в редакции. Так вот, с этого момента я начал основательно заниматься английским исключительно из-за игр. А на какие «подвиги» подтолкнули игры вас? — *Артем (Бузулук)*

СВЕТЛАНА: Я в свое время тоже начала усиленно учить английский именно из-за игр. Очень надоело по каждому случаю лазить в словарики и смотреть, что значит то или иное слово. Хотелось воспринимать текст и речь с лету. Поиграв в шутеры, сильно увлеклась пейнтболом.

СТАРПОМ: Для меня самым серьезным подвигом было освоение десятипальцевого метода печати. На тот момент я уже неплохо владел «зрячим» методом, но мне очень не нравилось, что периодически приходится задумываться о том, какую клавишу нажимать. Мне хотелось, чтобы мысль незамедлительно перетекала на экран монитора, а не задерживалась где-то на кончиках пальцев. За месяц переучился. А это, скажу я вам, куда сложнее, чем освоить десятипальцевый метод с нуля.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Дорогие мои, всех крепко обнимаю и желаю до следующего выпуска «Игромании» не только пройти побольше хороших игр, но еще и выбраться несколько раз на природу, если не с рюкзачками, то хотя бы со стратегическим запасом вкусного шашлыка и с друзьями под мышкой. Лето началось — так давайте проводить его по-летнему. До встречи в следующем номере!

СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF

Чтобы попки были сухими и чистыми, их надо сушить и чистить. Поэтому проветривайте памперсы на злом солнышке и не забывайте покрывать себя толстым слоем крема от загара. А то к следующему номеру от вас останутся только обугленные тушки, не способные переваривать наши мыслеизлияния своими испепеленными ультрафиолетом мозгами. До скорых! ■

КОДЕКС

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев
KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Demigod

В папке **Мои документы\My Games\Gas Powered Games\Demigod** найдите и откройте «Блокнотом» файл **Game.prefs**. В самое начало файла добавьте три такие строчки:

debug = {
enable_debug_facilities = true
}

Сохраните файл, кликните на него правой кнопкой мыши и в меню выберите **Свойства**. Отметьте внизу окна пункт **Только для чтения**, чтобы игра не могла его перезаписать. Теперь и вам, и вашему противнику станут доступны следующие сочетания клавиш:

Alt+N — бессмертие;
Ctrl+Alt+B — 999 999 золота;
Alt+T — телепортация выбранного юнита;
Ctrl+K — убивает выбранного юнита;
Alt+F2 — призывает на поле боя случайного бойца;
Ctrl+Shift+C — копирует выбранного юнита или постройку в буфер обмена;
Ctrl+Shift+V — вставка скопированного ранее в игру (как в текстовых редакторах);
Alt+F — мгновенное получение уровня;
Alt+V — показывает только контуры моделей, все остальное исчезает;
Ctrl+Alt+Z — показывает всю карту;
Alt+A — выключает (и включает, если нажать еще раз) искусственный интеллект противника;
- (минус) — уменьшает скорость игры;
+ (плюс) — увеличивает скорость игры;
Alt+G — дает все способности.

King's Bounty: Принцесса в доспехах

В игре работают все те же самые читы, что и в «**King's Bounty: Легенда о рыцаре**». Напомним их. Для начала вызовите консоль, нажав **Shift+~** (тильда). В нее вбивайте коды:

money x — дает (или отнимает, если ввести отрицательно число) героине x золота;
boat — призывает лодку;
canfly — режим полета;
name имя — переименовывает героиню;
doublearmy x — удваивает количество войск в указанном слоте (1...5) или сразу во всех слотах, если не указать номер;
levelup x — Амели получает x уровней или один уровень, если не указывать число;
leadership x — дает x лидерства;
magicbook — дает героине все заклинания в виде свитков;
crystal x — дает x магических кристаллов;
rune x — дает x рун каждого типа;
mana x — увеличивает максимум манны на x или просто восполняет ману, если число не указывать;
rage x — то же самое для ярости;
fps — показывает счетчик кадров в секунду;
item x — дает предмет x, где x — его название. Названия предметов можно посмотреть в файле **rus_items.lng**, который находится внутри архива **loc_ses.kfs**. Скопируйте его в отдельную папку, переименуйте в **loc_ses.zip**, а затем распакуйте и откройте указанный файл «Блокнотом».

Wanted: Weapons of Fate

Коды набираются в соответствующем пункте меню **Extras**:

01101111 — бесконечные патроны;
01110010 — убийства с одного выстрела;
01110100 — кинематографичный режим;
01001111 — супероружие;
01001100 — больше здоровья;
01010100 — играть за Кросса;
01010111 — играть за босса из уровня на самолете;
01000011 — играть за Уэсли;
01000110 — играть за Дженис;
01100001 — открывает черный костюм;
01100111 — режим хедшотов;
01100101 — режим ближнего боя;
01101101 — бесконечный адреналин;
01000100 — просмотр вырезанной сцены.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

Command & Conquer: Red Alert 3 — Uprising

В режиме «Состязание» на карте «Катастрофические последствия» (это в Австралии) можно встретить большого папочку и маленькую сестричку из игры **BioShock**. Точнее, явный намек на них. Примерно посередине карты нарезает круги чистильщик вашего оппонента. Обратите внимание, кто бегает за ним хвостиком. Это же Юрико Омега, сильно убавившая в размерах и без своих сверхспособностей.

Если на них напасть, «сестричка» не атакует и полностью полагается на «водолаза». Все юниты, успевшие поучаствовать в уничтожении этой парочки, получают повышение ранга (уж не адам ли тому причиной?). Если у вас возникли сложности с поиском нужного чистильщика, обратите свой взор на карту: маленькая Юрико обозначена серой точкой (как постройка), но при этом двигается. — *Иван Иванов*

Crayon Physics Deluxe

Если долго разрисовывать экран, на нем появится сообщение раздосадованного автора о том, что вы поломали его игру. Причина — слишком большое количество объектов (ведь все, что вы рисуете, обрабатывается физическим движком). В итоге вам придется перезапустить уровень. — *Антон Мухачев*

Fallout 3

На Столичной пустоши есть скрытая локация, не показываемая на карте. Это Рокополис — город в скале. Чтобы попасть туда, необходимо идти на запад от гаража Кейси Смитта или же на север от Гердершейда. Вход в локацию находится в каменном ущелье. Вы в него непременно упретесь, если пойдете в заданном направлении. Сам вход — ничем не примечательная глыба, кроме флажков над ней (ночью еще и лампочки горят). Город завалило камнями, но «прихожая» уцелела. Тут можно найти массу интересного: пупса «Без оружия», труп гула Аргайла (один из участников радиопостановок) и голодиск. На нем записано сообщение о работорговцах, ведущих партию рабов в Питтсбург. Действие вышедшего недавно загружаемого дополнения **The Pitt** как раз происходит в этом городе. — *Игорь Шевчук*

F.E.A.R. 2: Project Origin

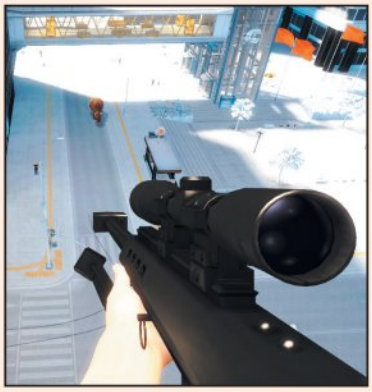
Интересное наблюдение. В школе (пятый эпизод) в одном из классов под потолком развешаны карточки с буквами, которые вместе образовывают английский алфавит. Вот только порядок букв не совсем правильный: O должна быть перед P, а здесь она — перед S. И чему только здесь учили детишек? — *Семен Федосенко*

Еще одна забавная вещь в школе — вывеска с карикатурными изображениями учеников. Среди них затесалась и Альма. В живом виде она мало отличалась от мертвого. — *Артем Хакимов*

Последняя на сегодня школьная пасхалка — доска с повторяющейся надписью «I will not hurt my fellow classmates» («Я больше не буду обижать моих одноклассников»), которая очень уж напоминает первые кадры «Симпсонов». Барт тоже регулярно пишет, чего он больше никогда не будет делать. В игре эти надписи, очевидно, принадлежат Альме. — *cheer@nm.ru*

Mirror's Edge

В восьмой главе есть эпизод, когда вы стреляете из снайперской винтовки в фургон полицейского конвоя, чтобы остановить его. При подходе к этому месту можно услышать разговор двух охранников о том, что «крысы в последнее время становятся больше». Как же они правы! Как минимум одна из них вымахала до размеров легкового автомобиля. Чтобы ее увидеть, нужно сделать следующее: пальнуть в двигатель фургона, а затем быстро выстрелить в средний круг на оранжевой вывеске над дорогой. Если все сделано правильно, по улице на огромной скорости промчится гигантская крыса.



Интересный факт: эта пасхалка была найдена только после того, как в интервью сайту ***www.1up.com*** Том Фаррер (продюсер игры) намекнул на нее: «В восьмой главе вы можете кое-что сделать, чтобы огромная крыса пробежала по улице. Однако все настолько неочевидно, что вряд ли кто-то догадается до нужной последовательности действий». Недооценил Фаррер игроков, недооценил. — *Федор Николаев*

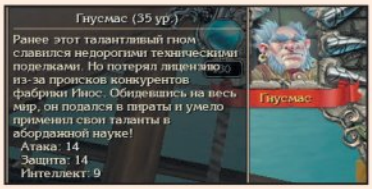
King's Bounty: Принцесса в доспехах

На острове Алые Паруса возле таверны лежит пьяный матрос. Он не дает никаких квестов, но с ним можно поговорить. А расскажет он много пиратских баек. Например, про то, как они с Робом Каракатицей «покупали у зомби двухголовых коров-браминов». Брамины — двухголовые коровы из серии **Fallout**. Самого бывшего пирата зовут Хэнки. Возможно, это отсылка к фильму «Хэнкок». Тот в начале фильма тоже пребывал отнюдь не в трезвом состоянии и спал где попало. — *Геннадий Колесников*

От редакции. Как и в «Легенде о рыцаре», в игре очень много мини-пасхалок и пародий в именах героев, их фразах и названиях мест. Перечислим самое интересное.

На острове Боло нас просят разобраться с Громозекой — это пришелец, любитель валерьянки из произведений Кира Булычева про Алису Селезневу. Практически в самом начале Амели получает контракт на убийство главаря бандитской шайки, который именует себя «работником ножа и топора» — фраза из песни разбойников в «Бременских музыкантах». На первом острове живет любитель змей Гримли Слезрин. В «Гарри Поттере» есть почти что однофамилец: колдун Слезерин, тоже неравнодушный к змеям. К тому же произведению можно отнести и профессора Дамбеора. Там, если помните, его звали Дамблдором. А вот Гарри Топор — это вовсе не намек на волшебника с молнией на лбу, а дословный перевод имени Harry Hatchet — персонажа фильма «Карты, деньги, два ствола».

Оркский герой по имени Заг-Заг — привет серии игр **Warcraft**. Там орки частенько произносили эту фразу в ответ на мышетыканья игрока. Пират Гонза — есть такая, очень знаменитая среди любителей аниме, студия Gonzo. Одна из ее последних работ — мультфильм «Афросамурай». В тренировочной миссии нам встречается наставник Кард — отсылка к писателю Орсону Скотту Карду. Самая известная его книга называется «Игра Эндера», она была признана лучшим научно-фантастическим романом 1985 года. На Вероне живет леди Магнет — шекспировская леди Макбет. На Ржавом Якоре, если сказать капитану, проигравшему замок в кости, что Амели — принцесса, он ответит: «Да хоть Дульсинея Веронская». Дульсинея Тобосская — возлюбленная Дон-Кихота из романа Мигеля де Сервантеса.



Остров Умкас намекает на мультфильм про медвежонка Умку. Здесь живет пират Бенгган, а рядом с ним камнями выложена надпись SOS. В романе «Остров сокровищ» есть герой Бенджамин Ганн, которого на этом самом острове оставила команда, и прожил он там три года, откопав по ходу дела большую часть сокровищ пирата Флинта. Герой Гнусмас «славится недорогими техническими поделками, но потерял лицензию из-за происков фабрики Инос». Прочитайте наоборот названия фирм: получается Самсунг и Сони. На Вероне живет рыбак Такеши. В «Легенде о рыцаре» был рыбак Китано. Вместе они отлично дополняют друг друга, образуя имя Такеши Китано, знаменитого японского режиссера. Говорящий метеорит по имени Же-Ло-Пи ищет своего друга Же-Ля-Зны. Желопи — лут из игры **Ragnarok Online**, а Роджер Желязны — один из самых популярных писателей-фантастов, обладатель шести престижных премий «Хьюго» и трех — «Небьюла». Ну а сам метеорит прилетел с планеты Крипт. Криптон — родина Супермена.

На мосту между островами, во время разговора со смотрителем, он нам говорит, что мы свалились в Краа. Это родная система гальцев из «**Космических рейнджеров**». На континенте Монтеро встречается замок Тоторо. «Мой сосед Тоторо» — один из лучших мультфильмов Хаяо Миядзаки. Паладин Гауди — явно имелся в виду Гаури из аниме «Рубаки», не слишком интеллектуальный персонаж с Мечом света, с которым он ни за что не хочет расставаться.

Один из гномов просит найти специальное летное пиво, а после выполнения просьбы подбирает рекламный лозунг для напитка: «Улетное — пиво с мужским достоинством». В настоящей рекламе лозунг немного другой: «Пиво с мужским характером». Еще один гном изобретает Специальное Эфирное Йедкое Формальдегидное мыло «СЭЙФ-Гард». Профессор Нивнул — в мультсериале «Чип и Дейл» тоже был безумный профессор, только звали его Нимнул. Ящер Ктаху (возможно, отсылка на Ктулху) живет в пещере Махпеллы — существо из глубин космоса, заварившее кашу в первых «Космических рейнджерах».

Два острова Дерсу и Узала образуют имя нанайского охотника, «который всю свою жизнь прожил в тайге. У него никогда не было дома, он вечно жил под открытым небом и только зимой устраивал себе временную юрту из корья или бересты». Дерсу Узала — компаньон и хороший друг ученого Владимира Арсеньева.

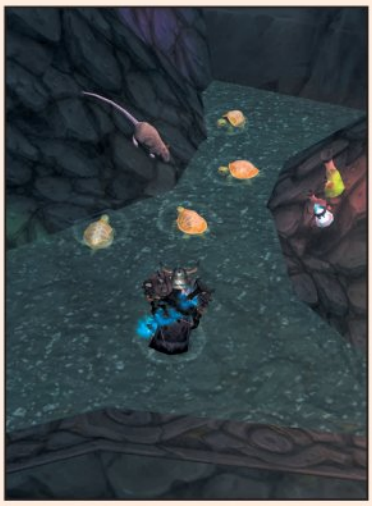
Гном Торбочкин мало того что сам по себе передает большой привет творчеству Толкина, так еще и раскрашивает куриные яйца под драконьи для людских селений на весенние праздники. Получаются самые натуральные пасхальные яйца. Из которых к тому же вылупляются золотые цыплята — редчайшая порода кур, несущих золотые яйца. Прямо «Курочка Ряба» какая-то получается.

В таблице рекордов можно лицезреть самого Альтаира из **Assassin's Creed**. Не один в один, конечно, но портрет и имя не дадут ошибиться. Его дракончика, кстати, зовут Фесс — так же, как героя цикла романов Ника Перумова «Хранитель мечей».

Saints Row 2

После прохождения всех сюжетных миссий не спешите удалять игру, так как разработчики запасли для вас еще одно задание. Идите в полицейский департамент, который находится на востоке основного острова, на юге района Святых. Войдите в здание через парадный вход, направляйтесь к лестницам и поднимайтесь на третий этаж. Там отыщите комнату с компьютерами и тремя логотипами вашей банды. Подходите к каждому и нажимайте кнопку «Действие». Затем ступайте в кабинет шефа полиции (он находится в этой же комнате). Там вы увидите очередной светящий знак банды. После его активации в вашу телефонную книгу добавится номер Декса. Позвоните этому человеку, и на карте города появится призовая миссия. В ней вы сможете наконец-то расквитаться с обидчиком из первой части игры.

Если от городской тюрьмы (самый маленький остров на западе карты) плыть четко на северо-запад, то скоро вы обнаружите остров Созерцания. Огибайте его, и прямо по курсу



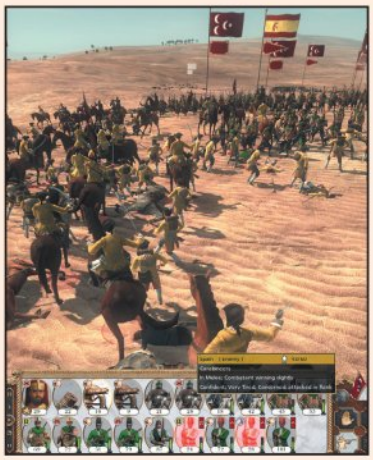
увидите еще один небольшой островок. Когда вы до него доберетесь, на экране появится сообщение: «Найдена сверхсекретная территория». Ступив на землю, проходите сквозь водопад. Вы окажетесь в маленькой пещере, в которой находится статуя древнего воина и огромный логотип **Volition** — создателей игры. Вот так разработчики увековечили свое имя в истории. — *Игорь Торгачкин*

World of Warcraft: Wrath of the Lich King

В Круге воли (Даларан) можно найти забавную отсылку к мультфильмам (а также фильмам и комиксам) про черепашек-ниндзя. Черепашек, если помните, было четверо, а учителем у них значилась огромная крыса Сплинтер. В игре эти персонажи представлены в первоначальном виде, в котором они были до мутации: четыре самые обыкновенные черепахи стоят полукругом около крысы и, видимо, очень внимательно ее слушают. Разбросанные бутылки с чем-то зеленым вполне сойдут за мутаген. — *Павел Ковин*

Empire: Total War

В игре есть способ быстро набрать армию вне города. Нажимаем на солдатика, символизирующего ваши войска. На вкладке «Армия» нанимаем генерала (если у вас его нет). Переходим на вкладку «Наем войск». Видим, что время найма колеблется от одного до нескольких ходов. Ставим в очередь одинаковых юнитов, а затем левой кнопкой мыши убираем «долгие» отряды (два и более хода). После этого снова заполняем очередь, оставляя только те отряды, наем которых занимает один ход. Таким образом можно мгновенно сколотить приличную армию, лишь бы денег хватило. — *Максим Сизов* ■



ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

KODEX НА DVD

Читерские программы: CheMax (русская и английская версии, содержат в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), **ArtMoney** (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров), **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодятся для извлечения игровых ресурсов).

Сохранения: Leisure Suit Larry: Box Office Bust, ShellShock 2: Blood Trails, The Godfather 2, Tom Clancy's EndWar, Tom Clancy's HAWX, Wanted: Weapons of Fate, «В тылу врага 2: Лис пустыни».

Трейнеры: BattleForge, Battlestrike: Shadow of Stalingrad, Braid, Bully: Scholarship Edition, Burnout Paradise: The Ultimate Box, Codename Panzers: Cold War, Company of Heroes: Tales of Valor, Dark Sector, Demigod, Drakensang: The Dark Eye, Dynasty Warriors 6, Empire: Total War, F.E.A.R. 2: Project Origin, Flock!, Leisure Suit Larry: Box Office Bust, Merchants of Brooklyn, Monsters vs. Aliens: The Videogame, ShellShock 2: Blood Trails, The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena, The Godfather 2, The Last Remnant, Tom Clancy's EndWar, Tom Clancy's HAWX, Wanted: Weapons of Fate, War Leaders: Clash of Nations, Watchmen: The End Is Nigh, Warhammer 40 000: Dawn of War 2, Wheelman, «В тылу врага 2: Лис пустыни».

Кроме того, на нашем диске вы найдете огромную базу всех кодов, когда-либо публиковавшихся в «Игромании».

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки попали на окрестные страницы, получают в подарок игру «**King's Bounty: Принцесса в доспехах**», которая в России издается фирмой «**1С**». Чтобы получить приз, напишите по адресу ***winner@igromania.ru*** или просто позвоните в редакцию по телефону **(495) 231-23-65**.

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДекс» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам ***winner@igromania.ru*** или ***dormi@igromania.ru***.

ТЕСТ НОМЕР 6 ИЮНЬ

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой ***проверенной*** *информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.*

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. Какого из перечисленных ниже трюков со временем нет в игре **Braid**?

А. Неограниченная перемотка времени назад.

Б. Специальные зоны, в которых время течет только в одном направлении независимо от действий героя.

В. В игре есть уровни, в которых время зависит от направления движения героя: если он идет вперед, время тоже течет вперед, а если он идет назад, все вокруг него возвращается в прошлое.

Г. Если время течет вперед, все идет как обычно, а если назад — герой остается на месте, но появляется его двойник, совершающий его действия в обратном порядке.

Д. Все эти трюки в игре есть.

2. Какой проект послужил прототипом **Demigod**?

А. Defense of the Ancients
Б. StarCraft
В. World in Conflict
Г. Dune
Д. Шахматы

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. Уилл Райт (серия **The Sims**, **Spore**) ушел на вольные хлеба и больше не работает в **Electronic Arts**.

А. Истинная правда. Наверное, не выдержал постоянных просьб начальства сделать миллион аддонов для Spore к концу текущего года.

Б. Не может быть!

4. Не успела Nintendo выпустить DSi, обновленную DS со встроенной камерой, как уже анонсировала DS3d, которая поддержит моду на трехмерность (см. специальные телевизоры, мониторы, очки и недавнюю «**King's Bounty: Принцесса в доспехах**»). Консоль сможет выводить трехмерную картинку на оба своих экрана, а в комплекте будут поставляться специальные очки. Встроенная камера при этом никуда не денется: отснятое ей тоже будет показываться в трехмерном виде.

А. И это, как говорится, только начало.

Б. Ерунда на постном масле.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами популярная цитата. Вам нужно угадать, откуда она взята.

5. Главгерой, отрезавший секунду назад руку еще живому противнику: «I gotta give you credit, man. I would screamed like a bitch if that'd been me».

(«Должен отдать тебе должное, чувак. Я бы визжал, как девочка, окажись я на твоем месте».)

А. Wanted: Weapons of Fate
Б. Zeno Clash
В. Warhammer 40 000: Dawn of War 2
Г. The Godfather 2
Д. The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

6. Из какой игры взят этот скриншот?

А. Battlestations: Pacific
Б. Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific
В. «Морской охотник»
Г. «Стальные монстры: Союзники»
Д. World in Conflict: Soviet Assault

7. В **Zeno Clash** есть такое создание — Папомама (FatherMother). Оно может само себя оплодотворять и вынашивать детей. То есть для продолжения рода ему не нужен партнер. Как подобное существо называется по-научному?

А. Юкстагломерулярное
Б. Постэмбриональное
В. Акритарх
Г. Гермафродит
Д. Мармозетка

Призы

Пять коробок с игрой «**King's Bounty: Принцесса в доспехах**» от фирмы «**1С**».

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***contest@igromania.ru*** с темой «**Тест 6. Июнь**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#tst** и пометкой «**Тест 6. Июнь**».

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест 6. Июнь»**.

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

СКАНВОРД НОМЕР 6 ИЮНЬ

Правила

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

Призы

Пятеро победителей получат по коробке с игрой **Audiosurf** от компании «**Бука**».

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***skanword@igromania.ru*** с темой «**Сканворд 6. Июнь**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#skn** и пометкой «**Сканворд 6. Июнь**».

3) Либо **на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Сканворд 6. Июнь»**.

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

Фотографическая память №6. ИЮНЬ

Правила

Выше находятся картинки с пяти островов игры «**King's Bounty: Принцесса в доспехах**», вот только подписи перепутаны. Определите, какая картинка на каком острове сделана, и расставьте подписи в правильном порядке (например, 1 — Верона, 2 — Боло и т.д.). Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **По журналу/Мозговой штурм**.

Призы

Пятеро призеров получат игру **Demigod** от фирмы «**1С**».

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***foto@igromania.ru*** с темой «**Фотопамять 6. Июнь**»

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#fotos** и пометкой «**Фотопамять 6. Июнь**».

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотопамять 6. Июнь»**.

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №4/2009

Тест №4. Апрель

Правильные ответы

1. В (Arkham Asylum — это психушка, куда отправляются все арестованные Бэтменом негодяи).

2. Г (в «**Демиургах 2**» использовались карты для призыва войск).

3. Б (в сингле **Warhammer 40 000: Dawn of War 2** за орков играть нельзя).

4. А (игру **Assassin's Creed** действительно обещают выпустить в этом году для карманной консоли PlayStation Portable).

5. Б (цитата из **Wheelman**).

6. В (скриншот из Warhammer 40 000: Dawn of War 2).

7. Вообще, и одного геймдизайнера вполне достаточно, чтобы вкрутить лампочку. Но так как вопрос был первоапрельский, ответ принимался любой.

Победители

Писем с правильными ответами: 357. Из них 40 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Дмитрий Шевченко (п. Сеща)
2. Юрий Воробьев (хутор Озеровский)
3. Никита Лукашев (Балаково, тел. 7 927 *** 51 75)

Призы

Первое место — игровая клавиатура **BTC/Emprex 9051H Cheetah** (***www.btc.ru***).

Второе место — не менее игровая мышь **BTC/Emprex M883AU Falcon**.

Третье место — беспроводная мышь **BTC M953UIII**.

Сканворд №4. Апрель

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: байк, черника, закон, Крофт, еж, Че, клоун, ружье, Интер, осел, Дюк. По вертикали: Рико, Данте, Левайн, Крис, нерд. Ключевое слово: **Африка**.

Победители

Писем с правильными ответами: 2052. Из них 355 отстранено от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Артур Кузнецов (Воркута, тел. 7 912 *** 43 11)
2. Евгений Щиров (Луганск)
3. Ярослав Мухин (хутор Калинин)
4. Святослав Волегов (Екатеринбург, тел. 7 922 *** 01 54)
5. Константин Кулагин (Жигулевск, тел. 7 917 *** 96 53)
6. Михаил Елтынин (Москва)

Призы

Победителю достается игра **Resident Evil 5** для Xbox 360. Еще пять призеров получают наборы из футболки и брелока **Wheelman**.

Фотографическая память №4. Апрель

Правильные ответы (Dark Sector)

3, 1, 4, 2, 5.

Победители

Писем с правильными ответами: 128. Из них 21 отстранено от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Дмитрий Бугаенко (Азов)
2. Алексей Михайлов (Сочи)
3. Иван Гаркавик (Москва)
4. Алексей Шевцов (Новороссийск, тел. 7 918 *** 54 63)
5. Константин Левыкин (с. Афанасьево, тел. 7 961 *** 35 70)

Призы

Каждый победитель получает по коробке с игрой **Tom Clancy's EndWar**, изданием которой в России занимаются компании «**Руссобит-М**» и **GFI**.

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКАНВОРД» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Сканворде» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

«**Тест**»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).

«**Сканворд**»: ключевое слово.

«**Фотографическая память**»: 1 — Верона, 2 — Боло и т.д. (лучше — в столбик).

2. Если вы шлете ответы по SMS, оформление несколько упрощается (для удобства проверки). А именно: в «Тесте» не надо писать номера вопросов, просто пишите ответы, начиная с первого вопроса и заканчивая последним. Пример SMS-сообщения для «Теста»: «А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 6. Иван Иванов. Москва».

3. Очень важный пункт. **При несоблюдении нижеперечисленных правил ваше письмо, к сожалению, будет автоматически отстранено от участия в текущем конкурсе, даже если ответы будут абсолютно верные. Поэтому будьте внимательнее.**

а) Если вы шлете ответы по электронной почте, обязательно указывайте:

— в поле «Тема» — название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 6. Июнь**»);

— в самом тексте письма — ваши настоящие **имя и фамилию**, а также **город**, в котором вы живете.

б) Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас). **На конверте не забудьте указать название и номер конкурса, в котором вы участвуете.**

в) Если вы шлете ответы по SMS, указывайте **название и номер конкурса**, в котором вы участвуете, **город**, в котором вы живете, **ваши имя и фамилию**. Пример SMS-ки смотрите в пункте **№2**.

г) У нас НЕ действует система «чем больше писем ты пришлешь, тем выше шансы на победу». Нет смысла присылать больше чем одно письмо или SMS с ответами. Исключение: если забыли указать адрес/имя/название конкурса, письмо можно послать повторно с указанными данными. **Ответы исправлять нельзя!** Так что лучше лишний раз все перепроверьте.

4. Присылать письма с ответами можно тремя способами:

а) Либо по электронной почте:
CONTEST@IGROMANIA.RU для «**Теста**»,
SKANWORD@IGROMANIA.RU для «**Сканворда**»,
FOTO@IGROMANIA.RU для «**Фотографической памяти**».

б) Либо по SMS **на короткий номер 1121**. В начале сообщения укажите нужный префикс (**#tst** для «Теста», **#skn** для «Сканворда», **#fotos** для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей.

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: **111123, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32, «Игромания», офис 371**. Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тянуть резину зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

5. Ответы на **июньские** конкурсы принимаются до **27.07.2009**. Итоги будут подведены в **августовском** номере журнала за 2009 год.

6. Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на ***winner@igromania.ru***. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на ***dormi@igromania.ru***. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайновый магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести *ранние* номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, *новейшие* номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайнового магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

УИЛЛ ФЕРРЕЛЛ

главную роль озвучивает **Сергей Светлаков**

В НУЖНОМ МЕСТЕ. В НЕНУЖНЫЙ ЧАС.

ЗАТЕРЯННЫЙ МИР

UNIVERSAL PICTURES PRESENTS IN ASSOCIATION WITH RELATIVITY MEDIA A SID & MARTY KROFFT/MOSAIC PRODUCTION A BRAD SILBERLING FILM WILL FERRELL "LAND OF THE LOST" DANNY McBRIDE ANNA FRIEL JORMA TACCONE
MUSIC BY MICHAEL GIACCHINO COSTUME DESIGNER MARK BRIDGES EDITED BY PETER TESCHNER PRODUCTION DESIGNER BO WELCH DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DION BEEBE ACS ASC EXECUTIVE PRODUCERS DANIEL LUPI JULIE WIXSON DARMODY ADAM McKAY BRAD SILBERLING RYAN KAVANAUGH
PRODUCED BY JIMMY MILLER SID & MARTY KROFFT BASED ON SID & MARTY KROFFT'S "LAND OF THE LOST" WRITTEN BY CHRIS HENCHY & DENNIS McNICHOLAS DIRECTED BY BRAD SILBERLING

WWW.DINOFILM.RU

mosaic

A UNIVERSAL PICTURE UNIVERSAL

© 2009 UNIVERSAL STUDIOS

В КИНОТЕАТРАХ С 11 ИЮНЯ

реклама

Куда ты – туда и чат.....

Новая услуга «Чат» в твоем телефоне.

Заходи в чат! Здесь все создано для твоего общения.
Ты можешь общаться с одним собеседником или в группе.
Прикольные смайлики сделают твое общение ярче, а статусы активности – удобнее.
В чате можно переписываться даже с абонентами МТС и «Билайн».

До 1 июля 2009 года ты можешь пользоваться услугой «Чат» от МегаФона БЕСПЛАТНО.

0678

МегаФон
Будущее зависит от тебя